



Año 1 • Número 8

PRIMER CONTACTO

Revenant
Freespace
Token Ray
Heretic II
Commandos
Snow Wave
Xenocracy

JUEZ Y JURADO

Fallout
Starcraft
of Light and Darkness
Zombievill
Jurassic War
Pax Imperia
Might and Magic 6
Plane Crazy
Gpolice
Syraph

AUTOPSIA

Dark Earth

ZONAS

M.A.X. 2

Descent to the Undermountain
El cine en Internet

REGALO EN EL CD-ROM
SUPERDEMOS
LA MEJOR COLECCIÓN

CONCURSO
REGALAMOS 10
FANTASTICOS
SHADOW MASTER



EXCLUSIVA

TEAM
apache

LOS AMOS DEL CIELO



GRATIS SUPLEMENTO
GAME DEVELOPER

CURSO DIV GAMES STUDIO: PROGRAMACIÓN
AVANZADA EN DIV - 3DMANIA: FICHEROS 3DS -
CURSO IRC: COMO HABLAR EN INTERNET - TALLER
MUSICAL: VOCES Y EFECTOS EN LOS JUEGOS -
CURSO CREACIÓN DE NIVELES - Y MUCHO MÁS

¿QUIÉN DIJO QUE LAS REVISTAS SOBRE INTERNET SON ABURRIDAS...?

REVISTA TÉCNICA Y DE
ENTRETENIMIENTO
PARA USUARIOS DE INTERNET

DESDE LA BASE HASTA LA
ESPECIALIZACIÓN, TODO PARA NAVEGAR
CON GARANTÍAS Y ESTAR AL DÍA

REPORTAJES

- DINERO DESDE CASA: DOSSIER TELETRABAJO
- HARDWARE: LOS NUEVOS PENTIUM II A 400 MHZ.
- SOFTWARE: LOTUS DOMINO PRO
- LABORATORIO: COMPARATIVA DE VIDEOCÁMARAS
- JUEGOS: QUAKE ES EL AMO DE LA RED
- COMUNICACIONES: IRBUS, EL NUEVO ESTÁNDAR
- FTP SEGURO, TRANSFERENCIA DE FICHEROS

INICIACIÓN

- FUNDAMENTOS DE TCP/IP Y HTTP

MUJERES VIRTUALES

- MAR GUZMÁN: PASIÓN POR LA SALSA

CURSOS TÉCNICOS

- JAVA, VISUALBASIC SCRIPT Y FRONTPAGE 98

SELECCIÓN DE WEBS

- SEXO, NBA Y ACTUALIDAD

internet ONLINE

LA REVISTA DE INTERNET MÁS AUDAZ PARA CIBERNAUTAS SIN COMPLEJOS
AÑO 1 • NÚMERO 9 • PC • MAC

IRBUS, EL NUEVO ESTÁNDAR
A partir de ahora es posible interconectar periféricos por infrarrojos. Descubrimos cómo es posible.

JUGAR EN INTERNET
Sin duda alguna Quake es el amo de la red hoy en día. Incluso existe la llamada Liga Española.

WEBCAM II VS. VIVITAR
Comparativa entre los dos kits de videoconferencia más populares en la actualidad.

LOTUS DOMINO SERVER PRO
Una solución que ahorrará mucho tiempo al usuario final.



**DINERO DESDE CASA
TELETRABAJO**

DESCUBRE YA LA OTRA
CARA DE LA RED

ESTE MES EN EL CD ROM

- Os ofrecemos las novedades más importantes lanzadas en el mundo de Internet para que navegéis lo más al día posible. En este número incluimos el Lotus Notes/Domino 4.6a para la creación de dominios en Internet/Intranet.
- Recopilación de los mejores programas shareware del mercado para PC.

- Todas las herramientas de navegación, ftp, correo, editores de páginas web, chat... para PC y MAC (últimas versiones).
- Salvapantallas con las imágenes inéditas de la chica de portada.
- Guía interactiva con los estrenos de Cine y Video del mes.



Prens@
Técnic

Edita PRENSA TÉCNICA • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid • Tf: (91) 3.04.06.22 • Fax: (91) 3.04.17.97

Edita: PRENSA TÉCNICA S.L.

Director / Editor
Mario Luis

Coordinadores de redacción
Ángel F. Jiménez, Nacho Valencia

Coordinador Game Developer
Jorge Rosado

Edición
Charo Sánchez

Colaboradores
Juan de Miguel, Leticia Krahe, Víctor Segura,
Antonio Marchal, Jesús de Santos, Alan Wilder,
Carlos Muñoz, Juan Suárez, Carlos Glez. Morcillo

Diseño
César Valencia

Jefa de Maquetación
Carmen Cañas

Maquetación
Marga Vaquero, Manuel J. Montes,
Silvia Muñoz

Portada
Carlos Sánchez

Publicidad
Marisa Fernández
marisa@prensatecnica.com

Suscripciones
Sandra Fernández
sandra@prensatecnica.com

Filmación
M Y F

Impresión
Printerman industria gráfica, S.A.

Duplicación del CD-ROM
M.P.O.

Distribución
SGEL

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2
28037 Madrid, España
Telf.: (91) 304 06 22
Fax: (91) 304 17 97

GAME OVER no tiene por qué estar de acuerdo con las opiniones escritas por sus colaboradores en los artículos firmados. El editor prohíbe expresamente la reproducción total o parcial de cualquiera de los contenidos de la revista sin su autorización escrita.

Depósito Legal: M-34090-1997

ISSN: 1138-2597

AÑO 1 • NÚMERO 8

Copyright 30-08-98 - PRINTED IN SPAIN

Una pregunta que siempre me hacen las chicas, y, sobre todo, la más especial para mí, es por qué hay tan pocos juegos dedicados al género femenino. Ella es una especialista en acabarse el Pang y similares, pero, por lo demás, odian el ordenador y todo lo que se refiere a él.

¿Son machistas los juegos? Bueno, si comprendemos fenómenos como Tomb Raider es fácil asegurar esa afirmación. Cada vez hay más protagonistas femeninas de juegos que no desajan precisamente por su inteligencia o saber hacer, sino por sus poderosas razones en forma de curvas más o menos bien puestas. Es una lástima para las chicas, pero así es.

Y es que no conocemos a mitos eróticos para las chicas en los juegos de ordenador. Tal vez Duke Nukem, con su pinta de cachas y su actitud de duro total, pueda traer de la cabeza a más de una, pero es improbable.

Elas prefieren los juegos donde se use más la cabeza o la habilidad, tales como las aventuras gráficas, puzzles o plataformas. En cambio, son más reacias a la hora de participar en carnicerías multijugador, juegos violentos o la propia estrategia y rol. También odian simuladores y cosas parecidas.

Así que la conclusión final sería que no es que los juegos de ordenador sean más o menos machistas, sino que existen géneros muy bien diferenciados para uno y otro.

El presente número de Game Over pretende ser lo más imparcial tanto para ellos como para ellas, por eso encontrarás sólo lo mejor de lo mejor de la actualidad como el fantástico simulador que este mes ocupa nuestra portada: Team Apache, quizá el mejor simulador que se haya hecho nunca sobre esta máquina de matar.

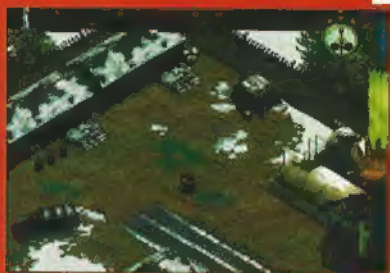
Y en cuanto al resto dejamos que seas tu quien lo descubra, así que hasta el mes que viene. Esperemos que disfrutéis de este número porque lo hemos hecho pensando enteramente en vosotros.

Ángel Fco. Jiménez

e-mail: gover@prensatecnica.com

sumario S u m

Año 1 • Número 8



COMMANDOS.



FALLOUT.



PAX IMPERIA.



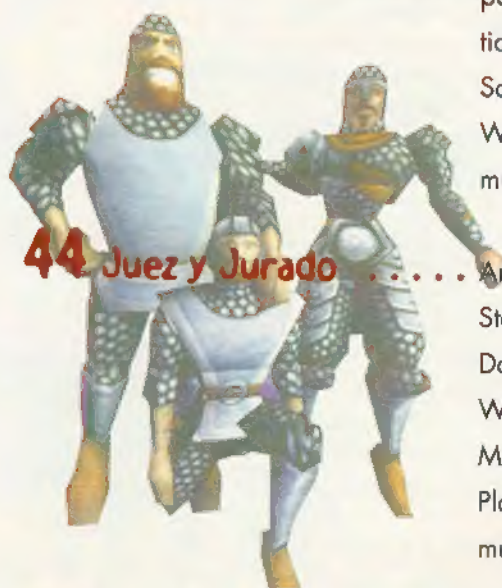
PLANE CRAZY.



STARCRAFT.

6 Índice CD Descubre el contenido de nuestro CD de portada.

18 Primer Contacto Te presentamos: Freespace, Token Ray, Heretic II, Commandos, Soccer 98, Snow Wave, Xenocracy y muchos más.



44 Juez y Jurado Analizamos: FallOut, Starcraft, of Light and Darkness, Jurassic War, Pax Imperia, Might and Magic 6, Plane Crazy, G-Police y muchos más.

66 Autopsia Solución completa de Dark Earth.

20 Team Apache

Nuestra portada está dedicada a este excelente simulador. Team Apache te pondrá al mando de esta increíble máquina de asalto. Disfruta del mejor simulador que te puedes echar a la cara actualmente.



NÚMERO 8



32 Snow Wave

Si piensas que es imposible trasladar un juego del mundo de las consolas al PC, estás equivocado. Snow Wave es un frenético arcade/simulador cuyo reinado son las altas montañas y donde la velocidad es la única ley para ser el mejor.

NOTICIAS

ZONA 3D

TRUCOS

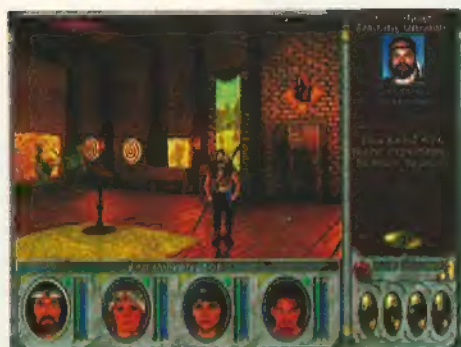
ZONA Internet

Bookmark

ZONA RPG

ZONA Estrategia

Correo del lector



58 Might and Magic 6

Sin duda, se trata del mejor juego de rol que puedes encontrar en este momento. Es la sexta continuación de una saga genial que ha marcado un mito en el mundo de los juegos de rol. Ahora regresa con nueva tecnología y más monstruos y enigmas para que todos nos unamos rápidamente a la excelente aventura que nos presentan.

10. Te adelantamos, mes a mes, las noticias más interesantes e importantes del mundo de los videojuegos.

72. Descubre los arcades 3D más punteros del momento.

74. Juega con ventaja y pon en práctica nuestros "cheats" para hacerte la vida más fácil.

75. Lo último de lo último sobre Internet.

77. La mejor agenda de Internet.

78. En la Taberna del Elfo Tambaleante siempre están de juerga.

80. La primera sección que lee el tataranieto de Napoleón. ¡Palabra!

82. Haznos llegar tus dudas, alabanzas, críticas y sugerencias. Somos fácilmente sobornables.

CD-ROM DE PORTADA

DEMOS JUGABLES

- Tie Break Tennis
- Pax Imperia
- Might & Magic
- Die By The Sword
- Battle Zone
- Falcon 4.0
- Snow Wave
- Starcraft
- Redline Racer

Más Shareware, curso DIV, imágenes,...

Revisa el contenido del CD de portada

Indice CD

DEMOS

TIE BREAK TENNIS

¿Sabíais que este juego ha sido creado íntegramente en España? Pues así es; vais a alucinar con la enorme calidad de este juego desarrollado por Hammer Technologies, el más prometedor de los grupos de programación, ya que en los últimos meses hemos asistido a un verdadero aluvión de títulos de tenis, pero este desarrollo de Hammer marca la auténtica diferencia con respecto a los demás. Siendo, sin lugar a dudas, el juego de tenis más cuidado y divertido hecho hasta la fecha.

En el juego original hay un total de 32 jugadores a elegir, cada uno con sus características de juego, nacionalidad y vestimenta. Además de un total de 8 estadios donde disputar los partidos. En esta demo tienes la posibilidad de jugar con dos tenistas en dos estadios diferentes.

Sólo queda que disfrutes de este magnífico juego, que seguro os tendrá ocupados durante una buena temporada.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 100, 16Mb Ram, CD ROM 4X,
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200, 32Mb Ram,
Tarjeta 3DFX
DESARROLLADOR: HAMMER
DISTRIBUIDOR: HAMMER
GÉNERO: DEPORTIVO



PAX IMPERIA

Tal vez el futuro de la Galaxia esté en tus manos con este impresionante juego. Pax Imperia te pone en el difícil papel de Emperador de una Galaxia, en la cual tienes que coordinar todos los aspectos que se presupone tiene un Emperador Galáctico: control de los recursos, inversión en tecnología para tener las mejores armas antes que nadie y todos esos detalles que conocemos de otros juegos:

estrategia a tope, combates por tunos y, sobre todo, unos gráficos alucinantes.

Todo esto lo cumple Pax Imperia, un juego que te hará creer realmente que estás en otra Galaxia.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 100, 16Mb Ram, CD ROM 2X,
Tarjeta de Sonido
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133, 32Mb Ram
DESARROLLADOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
GÉNERO: Estrategia



DIE BY THE SWORD

¿Eres un fanático de las leyendas medievales y de la violencia más sangrienta? Entonces, estás ante tu juego. Castillos oscuros, soldados aguerridos y, por encima de todo, monstruos la mar de bonitos... y asesinos. Die by the Sword es una fantástica mezcla donde se conjuntan elementos de juegos como Quake y aspectos de las películas épicas.

Al principio, te puede resultar un poco complicado su manejo con el ratón, sobre todo si eres diestro; entonces deberás elegir el que manejes con tu mano buena: el control de la espada con el ratón o

CONTENIDO CD

el del protagonista con los cursores. Desde aquí te recomendamos que la espada esté en tu mano buena, porque la verdad es que te va a hacer falta, ya que no son pocas los enemigos que te vas a encontrar en los mapas.

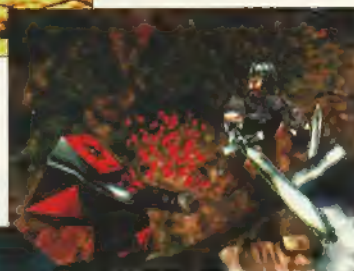
SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90, 16 Ram, CD ROM 4X,
Tarjeta de Sonido, Windows 95

SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166, 32Mb Ram

DESARROLLADOR: INTERPLAY

DISTRIBUIDOR: PROEIN

GÉNERO: ARCADE 3D



FALCON 4.0

Falcon 4.0 es un simulador del F-16 con un realismo increíble, tan real como la vida misma. Pilotaremos un F-16 Fighting Falcon, uno de los mejores cazas de combate aire-aire o aire-tierra. Es el caza favorito de los pilotos de combate y cuando juegues con esta demo, pronto se convertirá en el tuyo, aunque digamos que su precio es bastante alto como para pagarlo con la cuenta corriente del banco: varios miles de millones por aparato. Los gráficos que disfrutarás en la demo son asombrosos. De todas formas, puedes modificar los detalles; por supuesto, que

cuanto más alto sea el nivel del detalle, mejor parece todo, pero, por contra, la demo requerirá más equipo. Puedes ajustar los gráficos a las necesidades de tu equipo para cambiar el detalle gráfico: textura del terreno, detalle del terreno, densidad de objetos y ampliación del avión. Aparte, existen otras posibles modificaciones como texturas de objetos, transparencias, suavidad de texturas, sombreado Gouraud y niebla. ¡¡En fin, a... volar!!

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 100, 16 Ram, CD ROM 4X,

Tarjeta de Sonido, Windows 95

SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200, 32Mb Ram,

Tarjeta Aceleradora,

DESARROLLADOR: MICROPROSE

DISTRIBUIDOR: PROEIN

GÉNERO: SIMULADOR



RED LINE RACER

Desde Criterion Studios llega uno de los mejores simuladores de motos que se hayan hecho nunca. A los apasionados de este deporte les encantará Red Line Racer. Encontrarán en esta demo toda la emoción de montarse en una moto de carreras, ajustarse el casco y pisar el acelerador hasta notar que la velocidad se adueña de ti. Es imprescindible que tengas una tarjeta aceleradora para que puedas disfrutar plenamente de esta demo, ya que el aspecto gráfico del juego es para llevarse una medalla de oro. Se tomaron como modelo motos reales y las texturas aplicadas son también de mapas reales, así que el resultado obtenido es, simplemente, alucinante.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 133, 16 Ram, CD ROM 4X,

Tarjeta de Sonido, Windows 95, Tarjeta Aceleradora 3Dfx

SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200 MMX, 32Mb Ram

DESARROLLADOR: CRITERION

DISTRIBUIDOR: UBI

GÉNERO: SIMULADOR/ARCADE



DEMOS

SKI RACING

Para que te hagas una rápida idea sobre este juego, te podemos decir que es una mezcla de Screamer y una competición de esquí. Los circuitos asfaltados se han cambiado por paisajes alpinos y en vez de coches hay corredores de alta competición. Ski Racing tiene unos gráficos de aúpa, que te fascinarán sin lugar a duda, además de una acertada banda sonora que sirve como excelente ambientación a todo el ajetreo que vas a tener en la carrera. Además, este juego soporta una buena multitud de periféricos, para que puedas manejar a tu gusto el juego.

SISTEMA MÍNIMO: P90, 16 Ram, CD ROM 4X,
Tarjeta de Sonido, Windows 95
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133, 32 Mb Ram,
CD-ROM 8x
DISTRIBUIDOR: COKTEL
DESARROLLADOR: COKTEL
GÉNERO: DEPORTIVO



VÍDEOS

MIGHT AND MAGIC 6

Atención, te encuentras con el mejor juego de rol que te puedas echar a la cara. En este vídeo podéis disfrutar de las animaciones que encontraréis en Might and Magic 6. Os espera la tierra mágica de Enroth, la misma que aparecía en Heroes of Might and Magic. Debes descubrir por qué el Rey Roland ha perdido el favor de los Dioses con riesgo de perder todo su reino. Y encima, la población cae víctima de los ataques de criaturas demoníacas, en busca de sangre y mártires para sus siniestros propósitos.



BATTLEZONE

En un futuro no muy lejano y en una historia alternativa a la nuestra, el imperio soviético y los Estados Unidos de América se disputan las preciadas colonias del Sistema Solar. En Battlezone tendrás que elegir uno de los dos bandos en su lucha por obtener el poder absoluto. Battlezone es una curiosa mezcla de estrategia y acción 3D y, debido a su nombre, es un curioso homenaje al juego que asombró en la década de los 80 a todos los adictos a los juegos. No te lo pierdas, de verdad.



SNOW WAVE

Este es otro de los juegos que impactará en tus sentidos. Si no piensas que es posible hacer un juego digno de una consola para PC tienes que comprobar cómo es SNOW WAVE. Este vídeo te quitará esas ideas y te dejará simplemente alucinado.

En Snow Wave podrás emular a los deportistas que más se arriesgan en la actualidad, y a los que no importa dejarse el pellejo en las pistas de esquí a bordo de su tabla. En este juego podrás realizar piruetas sólo reservadas para los mejores y disfrutarás de un auténtico día de nieve en tu ordenador, sin necesidad de que te enfundes el mono y las botas.



STARCRAFT

¿Qué podemos decir del juego más esperado en los últimos dos años? Pues que es lo mejor de lo mejor en el terreno de la estrategia en tiempo real. Si eres un adicto al Warcraft 2, recordarás lo buenos que son las animaciones y las escenas intermedias que hace Blizzard. Starcraft no hace más que mejorarlo y hay secuencias dignas de las películas de ciencia ficción, e incluso son mejores que algunos filmes. Pues nada, ¡a disfrutar un buen rato!



LECTORES

Muchas gracias por vuestros programas. Simplemente "recordaros" que para incluir vuestros programas en el CD, comprobad que funcionan antes, sino es imposible incluirlos. Bueno, os recordamos las normas de admisión y hasta el mes que viene.

Admitimos todo tipo de programas: juegos, utilidades, niveles de juegos, etc. No nos importa la calidad del producto; nuestra única intención es que simplemente os "presentéis en sociedad". Pero eso sí, os exigimos los siguientes requisitos:

- Todos vuestros trabajos deben ser absolutamente originales. Cualquier responsabilidad por violación de derechos de autor es totalmente vuestra.
- NO enviéis virus de ningún tipo. A cambio os mandaremos a nuestros matones para que os destrocen el equipo.
- No hay censura en la temática de los programas, pero no aceptaremos ninguna que viole los derechos protegidos en la Constitución. Seremos tajantes con los contenidos racistas, sexistas o cualquiera que atente contra la dignidad de las personas.

GAME DEVELOPER

Para que podamos empezar a hacer nuestros pinitos como auténticos coders, incluidos en los directorios correspondientes encontramos:

Curso DIV: Aquí tienes los ejemplos de la nueva lección sobre DIV Games Studio.

3D Mania: Código de ejemplo del artículo de 3D Mania. Rutinas de código para polígonos planos, polígonos texturados, texturados con subpixel y corrección de perspectiva...

Música: Versión shareware de Cooledit, un buen editor para empezar a trabajar en él.

Taller 3D: Versión shareware de Vista Pro. Para Ms-Dos y Windows.

IMÁGENES

En este directorio encontrarás imágenes de los juegos comentados en la revista.

BROWSERS

Navigator 4.04: La última versión del navegador más utilizado.

Explorer 4.0: Microsoft marca la pauta en Internet con su nuevo Explorer.

SHAREWARE

Anyware: Antivirus necesario en todo equipo.

Viruscan: El mejor antivirus, sin duda alguna.

GW5: Graphics Workshop, estupendo visualizador y conversor de imágenes.

Paint Shop Pro 4.14: Programa de retoque fotográfico, utilizado por todo el mundo.

Sea: Otro visualizador. Rápido y muy fácil de utilizar.

WinZip 95: Compresor/Descompresor de imágenes.

Coffee Cup: Nuevo programa de creación de páginas WEB. Soporta Javascript y animaciones.

BCM Diagnostics: Inspecciona tu ordenador para detectar posibles anomalías.

NIVELES

Niveles para Quake.

El proyecto X es una realidad

En la última reunión que se celebró de las compañías desarrolladoras de videojuegos, MultiGen anunció que su aplicación OpenFlight será utilizada en el Proyecto X. No, nos estamos refiriendo a una película de ciencia ficción, sino a una nueva consola que va a revolucionar el mercado del software de juegos. Sus creadores son VM Labs y de momento, no tiene nombre definitivo, pero al parecer será increíble a nivel tecnológico. Entre sus "hazañas" cabe destacar ante todo su excepcional diseño para gráficos en 3D ya que tendrá la habilidad de renderizar en tiempo real gráficos en 3D.

Nuevos Filtros de 3M

3M, la famosa compañía nortamericana, tan popular por sus hiperfamosas post-it, ha lanzado al mercado 3M Easy Clean, los primeros filtros para ordenador que permiten mantener su limpieza de forma permanente. Esto se debe a que estos filtros han sido contruidos con un recubrimiento especial que repele las manchas y las típicas huellas de los dedos que todos tenemos en los filtros, y todo esto sin que sea necesario utilizar productos de limpieza.

Age of Empires II sufre un retraso

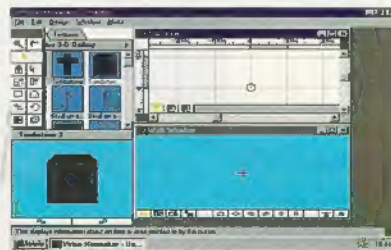
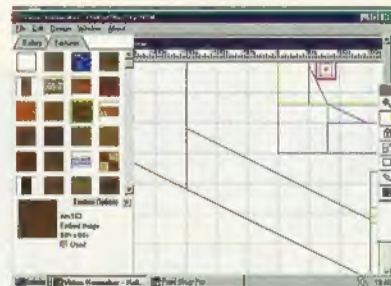
La segunda parte de uno de los juegos más aclamados de Microsoft, sufrirá un retraso de cerca de medio año, ya que inicialmente iba a salir para Navidades de este año, pero, por problemas en el desarrollo, el lanzamiento se postergará hasta verano del 99, aproximadamente. El equipo desarrollador será el mismo, Ensemble Studios, ya que Microsoft tiene plena confianza en ellos para afrontar una segunda parte que empieza donde termina la primera. En Age of Empires II abandonará el Imperio Romano para integrarse plenamente en la Edad Media hasta el Renacimiento, así que muchachos... llega nuestra época preferida: la de los castillos.

Dinamic ficha a Epi como comentarista de PC Basket 6.0

El conocido desarrollador Dinamic Multimedia lanzará próximamente al mercado su nueva versión del PC Basket. En esta sexta revisión, se incorporará una completísima utilidad de manager de un equipo de baloncesto, la base de datos oficial de la liga ACB y un simulador de Baloncesto. Pero sin duda, la mayor novedad reside en el fichaje de Epi como comentarista. El popular y carismático jugador se incorpora así, a este estupendo simulador de baloncesto.

Crea tus niveles para Quake II Y Hexen II

La distribuidora UBI se encarga de traer a España, los que seguramente, son los mejores editores de niveles creados hasta la fecha. Se tratan de Deathmatch Maker II y Hexmaker y cuentan con el apoyo y la licencia oficial de id Software. Desarrollado por los especialistas en estas tareas de la empresa Virtus, el diseño de estos editores permite que cualquiera que no tenga ni idea de edición de niveles, pueda crear los suyos propios en cuestión de minutos. Además cuenta con una poderosa utilidad de previsualización de renderizado que nos permite contemplar como será nuestro nivel antes de probarlo.



3DFX, Interactive: el sabor del éxito

3Dfx Interactive presentó los resultados de las ventas de su chip Voodoo que han llegado hasta un total de cuatro millones de unidades, desde que se empezó a comercializar. Greg Ballard, presidente de la compañía, sostiene que el mercado de su chip pronto será equiparable al de algunas consolas de gran prestigio como es el caso de la Playstation. ¿Será el ordenador el verdugo de las consolas, o ambas podrán coexistir durante mucho más tiempo? Sólo el tiempo lo dirá.

Number Nine cae en crisis

Number Nine, que hace algún tiempo fue uno de los mayores suministradores de tarjetas gráficas, ha obtenido unos resultados bastante desastrosos en la facturación de sus productos este año. La principal razón estriba en las bajas ventas de su nueva tarjeta Revolution 3D que apenas ha superado las previsiones de ventas estimadas en su punto más bajo. De esta forma, la compañía ha perdido seis millones de dólares en el primer trimestre y se ha visto forzada a bajar el precio de su producto para dar salida a todo el stock acumulado.



GANADORES CONCURSO ACTUA SOCCER 2

FELIPE SEGUÍ COLL
FCO. JAVIER MARTÍNEZ
HUGO ÁLVAREZ PAZO
ALEXANDER SÁEZ SANTAMARÍA
JOSÉ LUIS ARES GÓMEZ
ÁLVARO MARTÍN BENITO
ARTURO DE LA PAZ LÓPEZ
JUAN DOMÍNGUEZ CANO
ADRIÁN E. FURI
JOSÉ MANUEL DONOSO

PALMA DE MALLORCA
ALICANTE
VIGO
MIRANDA DE EBRO
REINOSA
MADRID
MADRID
MACAEL
VALENCIA
GIRONA

MARC SIMÓN RIERA
JUAN LÓPEZ CALLEJA
RAFAEL GISMERO
MAURO JULIÁN FABREGAT
RAMÓN GÓMEZ GÓMEZ
JOSÉ ANTONIO DÁVILA
PEDRO ARNAIZ CAMPO
JAVIER VARAS GARCÍA
JOSÉ VICENTE MARTÍNEZ
FERNANDO HIDALGO HERNÁNDEZ

BARCELONA
MADRID
MOTA DEL CUERVO
BURRIANA
PUERTOLLANO
SANTANDER
CICERO
MADRID
SANTURCE
S.S. DE LOS REYES

KKND 2: Krossfire

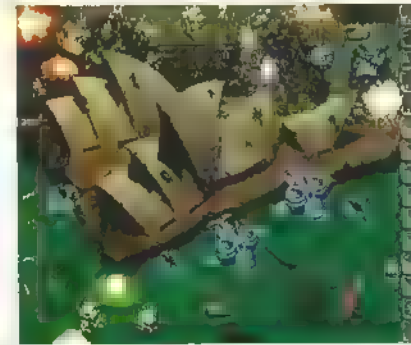
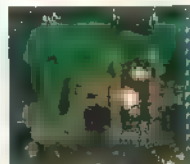
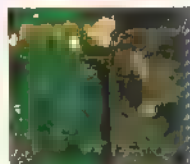
La segunda parte del tal vez, el mejor clón que le haya salido a Command & Conquer, será distribuida en nuestro país de la mano de Infogrames. Como podéis ver por las imágenes, la calidad gráfica del juego ha aumentado espectacularmente. La trama será muy similar a su primera parte. La humanidad ha sufrido una hecatombe nuclear y los supervivientes se refugiaron en el interior del planeta, mientras que algunas criaturas y seres humanos sufrían horribles mutaciones que los convertían en una raza aparte que nada quiere saber de los humanos.

Mientras, en el interior del planeta se iba erigiendo una poderosa civilización que

ansaba dominar de nuevo la superficie para la causa humana, pero cuando salieron al exterior, se encontraron con la oposición de los mutantes, que decidieron mandarlos al infierno.

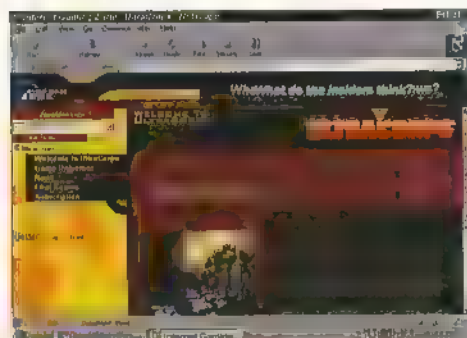
Armas de alta tecnología y mortalmente destructivas y el petróleo como recurso principal conformaron a KKND como un juego de estrategia en tiempo real y muy entretenido. Esta segunda parte continúa con la tradición de la primera. Deberás escoger uno de los dos bandos y procurar que sea el que controle toda la Tierra.

Y como podéis ver en las pantallas tiene una pinta totalmente excelente. Muy pronto estará disponible en nuestro país.



Betatesters para Microsoft

De nuevo, la más poderosa compañía informática, necesita beta-testers para uno de sus juegos. Se trata de JitraCorps, un nuevo juego de estrategia que al parecer romperá moldes en el género, o eso parece. Para más información, necesitas acudir a la dirección www.zone.com, donde encontrarás toda la información relativa a este producto y donde podéis bajarlo.



Ubi Soft en el E3

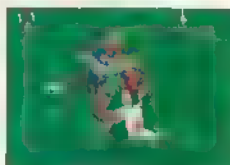
La distribuidora Ubi Soft presentará F1 Racing Simulation 2 aprovechando el evento del E3, la mayor feria de la industria del entretenimiento electrónico. Será una versión con gráficos totalmente renovados e incluirá nombres de pilotos reales. Por otra parte, Ubi Soft también aprovechará este acontecimiento para presentar su nueva aventura: Tonic Trouble, y de la cual, ya hicimos una referencia en un número pasado de Game Over. También se mostrará al público un juego que rinde un homenaje a los "cliks" de Playmobil, además de All Star Tennis y en el cual, aparece nuestra gran deportista Conchita Martínez.



España se rinde a Resident Evil 2

Al igual que ocurriría con Japón en el mes de febrero, ha habido colas para comprar Resident Evil 2 también en nuestro país. Centro Mail en colaboración con Virgin, abrió las puertas de sus centros de Madrid y Barcelona a las 10 de la noche, creándose colas desde las cuatro de la tarde. Y esto ha ocurrido con la versión de Playstation, ya se verá cuando suceda lo mismo con la versión PC.

NOTICIAS



Recopilación de Shareware

La distribuidora española Ho ywood Multimedia ha lanzado recientemente dos recopilaciones de juegos shareware que harán las delicias de todos los jugadores de pro. Se trata de FútbolMania y Automania y ambos, incluyen lo mejor de lo mejor de las demoes jugables como FIFA 97, Actual Soccer, NASCAR Racing 2, Carmageddon, etc. Si queréis más información a respecto, podéis llamar al teléfono 91 447 26 19.

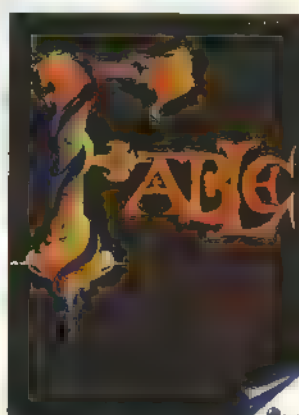
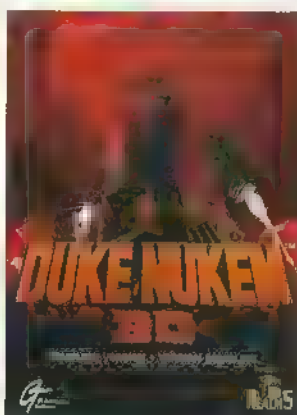
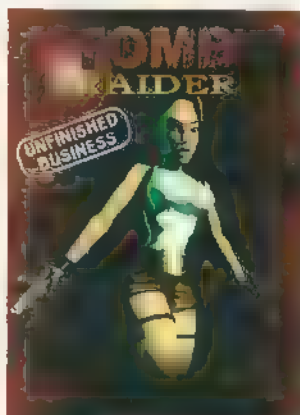
Proein lanza su "Serie barata"

Al igual que las demás distribuidoras, Proein acaba de lanzar su "serie barata" de juegos con precios que rondan desde las 1.900 hasta las 3.900 ptas. aproximadamente. En ella encontraréis los grandes títulos de esta distribuidora y que han roto records de ventas como Tomb Raider, Top Gun, Touché o el excepcional Duke Nukem 3D.

Como podéis imaginar, esta noticia resulta de lo más agradable para todos los que amamos los juegos de ordenador, ya que la mayoría de los lanzamientos saldrán a un precio bastante prohibitivo para los usuarios. Así que, ésta es una oportunidad única para todos aquellas que deseen completar su colección de juegos con lo mejor de lo mejor.

PROEIN

XTREME collection



Starcraft rompe records"

La versión de internet del alucinante juego de Blizzard, denominada Battle Net, ha acogido a increíble cantidad de 750.000 usuarios en tan solo un mes y medio. La popularidad de este juego ha conseguido que sea el más utilizado en Internet debido sobre todo, a la gratuidad de su servicio.



Nuevo juego on-line: Middle Earth

Siempre ha incorporado una nueva compañía a su grupo denominada Yosemite Entertainment. Estos señores serán los encargados de realizar uno de los juegos online para internet más interesantes que se puedan encontrar. Middle Earth, como su nombre indica, está basado en las novelas fantásticas de Tolkien. El Hobbit y El Señor de los Anillos y reproducirá exactamente todos los países y tierras que aparecían en las novelas. Se trata del gran rival a competir con Ultima Online, al que mejorará en todos los aspectos, sobre todo en el comportamiento del servidor, ya que no se venderán más unidades de las que soporte dicho servidor.

La "sorpresa" de Quake II

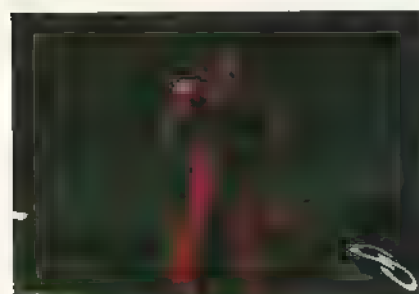
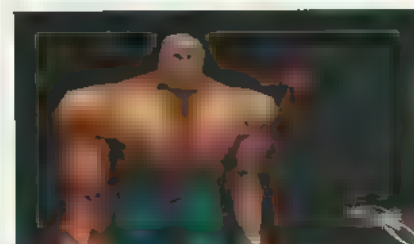
Según fuentes de Meridian Station, en Quake II existe una puerta falsa, que hace que caiga el sistema al jugar en partidas de internet. Esta puerta se utilizaba para hacer pruebas en las versiones iniciales del juego y ha sido utilizada por algunos hackers para destruir determinadas sesiones multi jugador. Este problema se solucionará rápidamente en el próximo patch que efectúe la Software de su juego.

Max Payne, la revelación

Max Payne, el próximo juego en 3D que hará total sensación, ya tiene su propia página web en internet. Su dirección es www.houseofpayne.com, y allí encontrarás todo tipo de información sobre el juego. Gracias a esta página, hemos podido averiguar que Max Payne es un fugitivo, perseguido por la muerte de su jefe. Lo que nadie sabe es que se trata de una venganza por el asesinato de su familia. Ahora, Max debe recorrer los bajos fondos de Nueva York en lucha contra los grupos criminales que dominan los suburbios para limpiar la ciudad y de paso hacer justicia, pues la policía pasa bastante del tema.

A diferencia que otros juegos donde se presenta a la violencia como algo extraño y fantástico, ya sean monstruos tipo Quake o extraterrestres, lo más terrorífico de Max Payne es que los personajes que debemos matar son de lo más cotidiano: policías, gente que podemos encontrar por la calle, etc.

El uso de la violencia más explícita junto con abundantes chorros de sangre que inundan la pantalla, mucho nos tememos harán que Max Payne sufra la polémica habitual en este tipo de juegos.



PREMIOS Game Developers' Conference

Igual que si fuera la Entrega de los Premios Oscars, también se celebra en California la Entrega de los Premios de la GDC (Game Developers' Conference). El claro ganador fue Quake II, que se llevó todos los premios importantes en los que estaba nominado. Una vez más, los chicos de ID Software han triunfado en esta edición. Aquí tenemos la lista completa de los premios.

• Nominados a la mejor aventura gráfica y/o juego de rol:

The Curse of Monkey Island, Final Fantasy VII, Zork: Grand Inquisitor, Byzantine; Resident Evil 2, Tomb Raider II, Fallout, Ultima Online

Ganador: Final Fantasy VII.

• Nominados al mejor juego de acción:

Crash Bandicoot 2; GoldenEye; Interstate '76; Jedi Knight; The Last Word; Micro Machines V3; Quake II; San Francisco Rush; Super Bomberman

Ganador: Quake II.

• Nominados al mejor juego tipo "puzzle":

Battleship; Frogger; Microsoft Entertainment Pack; The Puzzle Collection; Star Wars: Monopoly; Tetrisphere

Ganador: Frogger.

• Nominados al mejor juego en red:

Air Warrior III; PGA Tour Pro; Puzzle Zone on AOL; Quake II; Tanarus

Ganador: Quake II.

• Nominados al mejor juego en el apartado gráfico:

Age of Empires; Longbow 2; Quake I; Riven: The Sequel to Myst; Tomb Raider II

Ganador: Quake II.

• Nominados al mejor sonido:

Age of Empires; The Curse of Monkey Island; Interstate '76; Myth; The Fallen Lords; Parappa the Rapper; Postal

Ganador: Parappa the Rapper.

• Nominados a la mejor banda sonora:

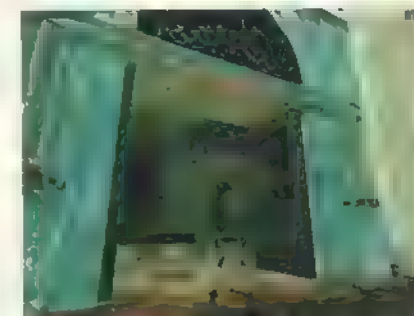
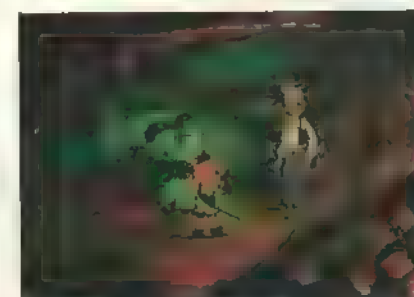
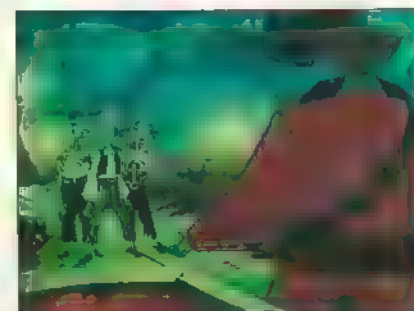
Blade Runner; The Curse of Monkey Island; Parappa the Rapper; Postal

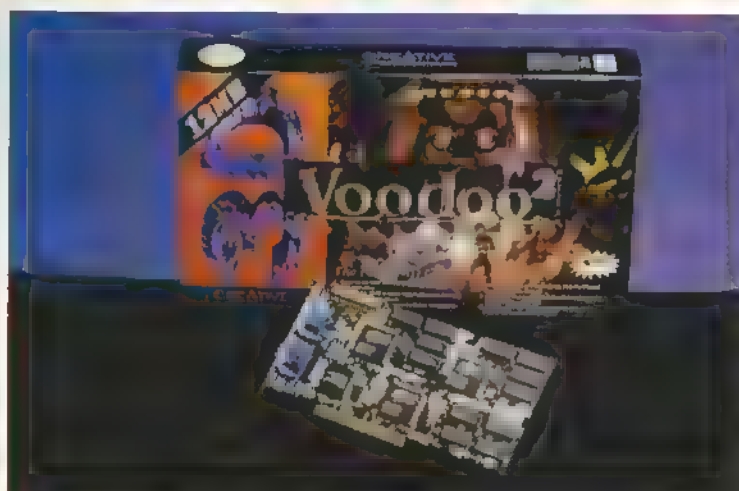
Ganador: Blade Runner.

• Nominados al mejor hardware relacionado con el mundo del videojuego:

ADSL; AGP video card; DVD-ROM; Voodoo 2

Ganador: Voodoo 2.





DISTRIBUIDOR: Creative Labs
Teléfono: (93) 662 51 16
Web: www.creativelabs.com
E-Mail: creative@bcgonline.es

CREATIVE 3D Blaster Voodoo 2

Creative Labs, la conocida compañía de productos multimedia, ha anunciado la salida al mercado la 3D Blaster Voodoo 2, una nueva tarjeta aceleradora 3D que revolucionará el sector de los juegos. Con las dos nuevas tarjetas, Creative atiende las demandas de los jugadores que sólo pretenden lo mejor para sus juegos y equipos.

La línea de tarjetas aceleradoras de gráficos 3D Blaster Voodoo 2 se compone de dos modelos: una versión completa con 12 Mb de memoria RAM y un precio aproximado de 50.000 ptas y una versión de 8 Mb de memoria RAM que tiene un precio aproximado de 40.000 ptas.

Ambos modelos incluyen memoria EDO DRAM de alta velocidad y ciclo único, y ofrecen tres millones de triángulos por segundo, así como 90 millones (180 millones de píxeles en configuración SLI) de píxeles por segundo con textura dual, filtro bilineal, mapeado MP por píxel, alpha-blended, Z-buffered. Gracias a estas características, el nivel de rendimiento de la 3D Blaster Voodoo 2 es la solución más potente para el entorno de juegos, dentro de la gama de Creative.

Además, la 3D Blaster Voodoo 2 incluye cuatro juegos para demostrar toda su potencia. Se trata de Ultime Race Pro de Microprose, un juego de acción de carreras que permite el uso de resoluciones mucho mayores y con texturas de mayor calidad que las que ofrece el juego original. Incoming de Rage Software ha sido diseñado desde el principio para utilizar la tecnología Voodoo 2. Su motor de luces dinámicas en 3D dejará alucinados a todos los jugadores.

G-Police de Psygnosis que es, en la actualidad, uno de los juegos favoritos del público. Este juego de aventuras de simulación de vuelo ofrece a los usuarios la oportunidad de patricular las calles del futuro en su propia nave, con las armas más increíbles que puede desarrollar la tecnología del futuro. Finalmente, Actua Soccer de Gremlin Interactive es un espectacular juego de fútbol que cuenta con gráficos construidos a base de capturar movimientos de futbolistas. Cuenta con diez cámaras repartidas a lo largo de todo el campo, una enorme variedad de condiciones meteorológicas y secuencias de repetición de jugadas a cámara lenta.

Para todas las personas que quieran más información sobre la 3D Blaster Voodoo 2, Creative ha montado un área extensa en la dirección www.creative.com/voodoo2/voodoo2.html dentro de su web europea. Aquí, los jugadores podrán encontrar fácilmente especificaciones de producto de la 3D Blaster Voodoo 2, respuestas a las preguntas más habituales, comentarios, enlaces a páginas de juegos, etc. De hecho, desde su creación ha recibido más de 250.000 visitas de usuarios.

Creative Video Blaster Webcam II

Partiendo de la original Video Blaster WebCam, la nueva WebCam II ofrece la mejor relación calidad/precio para los usuarios. Esta cámara dispone de un precio de 15.000 pesetas más IVA y se trata de la solución perfecta para obtener imágenes fijas y vídeos en directo, tanto para el trabajo como para el ocio.

Cuenta con un nuevo y atractivo diseño, movilidad mejorada, mayor solidez y un ajuste de foco ergonómico y con mejor precisión. La Video Blaster WebCam II es fácil de utilizar y, a igual que su predecesora, lo suficientemente compacta como para poder colocarla encima del monitor o del ordenador. La instalación es simple e inmediata, gracias a que se conecta directamente en el puerto de impresora.

Además, la Video Blaster WebCam II ofrece nuevas características y un software de productividad útil, con el fin de que los usuarios de PC puedan mejorar sus experiencias en Internet de modo inmediato. La cámara incluye lo necesario tanto para establecer una videoconferencia como para asistir a una reunión de trabajo.

Igualmente, se incluye un potente paquete de aplicaciones para aprovechar todas las posibilidades de la cámara. Entre éstas, destacan Video WebPhone, un software fácil de utilizar para telefonía por Internet, con posibilidad de vídeo en directo y todas las funciones de los teléfonos avanzados actuales, y MediaStudio Video Edition, un potente paquete de software para edición de vídeo que permite a los usuarios capturar fácilmente imágenes fijas y películas en formato AVI.



Lo nuevo en sonido de Creative

Creative Labs ha anunciado un nuevo sistema para disfrutar de un sonido interactivo convirtiéndose en la primera y única compañía en ofrecer todos los componentes necesarios para su instalación. El sistema parte de dos aliados tecnológicos de Creative: E-mu System, que aporta la base tecnológica patentada y Cambridge Soundworks, con sus nuevos productos. Todos estos componentes están diseñados para ofrecer un nuevo concepto de sonido para el ordenador denominado "sonido ambiental". Este consiste en una experiencia similar a la que se puede obtener en la vida real al situarse en medio de una carrera de coches, en una sala de conciertos o en un bosque tropical.

Con este nuevo sistema de sonido ambiental, Creative combina la tecnología de sus seis generaciones anteriores de la Sound Blaster para establecer un nuevo estándar de sonido para el ordenador.

El procesador de sonido EMU10K1, creado en el centro tecnológico conjunto de Creative y E-mu, es el corazón del nuevo sistema de sonido ambiental. El procesador EMU10K1 es el resultado del trabajo de más de cien personas y de años de investigación y desarrollo. Con más de 1.000 MIPS (millones de instrucciones por segundo) de



capacidad de procesamiento, combina las características de sintetizador profesional E4 de E-mu y su grabadora en disco duro Darwin, ambos productos diseñados por profesionales del sonido. Es el único procesador de sonido disponible en la actualidad capaz de renderizar en tiempo real varios canales de sonido, con efectos para ambientes de sonido real.

El modelaje Ambiental es la mejora definitiva de todas las

tecnologías de sonido 3D disponibles en la actualidad. Permite a cualquiera, desde el usuario final hasta al desarrollador, ajustar las propiedades de un sonido, incluyendo sus reflejos, y posicionarlo adecuadamente en el espacio. El resultado de esta sofisticada arquitectura es una experiencia de sonido ambiental auténtica basada en la renderización de alta precisión y en tiempo real de objetos sonoros en tres dimensiones.

CMSS (Creative Multi-Speaker Surround) posiciona los objetos de sonido en un espacio definido alrededor del oyente, aprovechando a completo la configuración multicanales de los altavoces. CMSS es plenamente incrementable, crea y manipula sonidos múltiples, al tiempo que trabaja con sistemas de altavoces que van de dos a ocho cajas.

Cuenta, además, con la tecnología SoundFont. Los desarrolladores y usuarios no están limitados en el uso de los sonidos proporcionados con la tarjeta de sonido. Cualquiera de los sonidos y efectos de instrumentos puede ser reemplazado para personalizar el sonido. Esto se hace cargando nuevos bancos SoundFont en la memoria disponible en la familia actual de tarjetas de sonido AWE y a través de los próximos productos con el procesador EMU10K1.

Altavoces DeskTop Theater 5.1 de Cambridge SoundWorks diseñados para ofrecer la calidad de sonido y la distribución multicanal requerida por el nuevo sonido ambiental de Creative; es el primer sistema integrado a completo para ofrecer sonido ambiente en ordenadores multimedia. Consiste en un amplificador multicanal integrado, cinco altavoces satélite compactos y un potente subwoofer.



AUTOPISTA AL CIELO

Julio

Settlers 3 Blue Byte
Star Wars Rebellion LucasArts
Sentinel Returns Psygnosis
Recoil Virgin
Wetrix Infogrames

Agosto

Army Men 3DO
Tellurian Defence Psygnosis
Mysteries of the Sith LucasArts
Hardwar Gremlin
Ignition Virgin

Septiembre

Starship Troopers Microprose
Heart of Darkness Infogrames
Art of Magic Virgin
Hired Guns Psygnosis
Snow Racer 98 Infogrames

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN.
SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRAS CARTAS Y CADA MES
SE SORTEARÁN TRES MAGNÍFICOS PACKS
TOTAL GAMES

LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:
JOSE CARLOS GUTIÉRREZ (MADRID)
EUSEBIO RODERO (BARCELONA)
ANTONIO VAQUERO (MADRID)

¡ESPERAMOS VUESTRA PARTICIPACIÓN!

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

CÓDIGO POSTAL: POBLACIÓN:

Mis juegos favoritos son:

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

GAME OVER - TOP 25

C/ Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2 - 28037 MADRID

TOP 25 GAME OVER

1	1		
2	2	<i>Tomb Raider 2</i>	Eidos
3	4	<i>Fifa 98</i>	E. A. Sports
4	11	<i>Warcraft 2</i>	Blizzard
5	3	<i>PC Fútbol</i>	Dinamic
6	22	<i>Monkey Island 3</i>	Lucas Arts
7	-	<i>Myth</i>	Eidos
8	7	<i>Heroes 2</i>	3DO
9	15	<i>Red Alert</i>	Westwood
10	14	<i>Civilization 2</i>	Microprose
11	17	<i>Age of Empires</i>	Microsoft
12	9	<i>Jedi Knight</i>	Lucas Arts
13	6	<i>Hexen 2</i>	Raven
14	10	<i>Duke Nukem 3D</i>	3D Realms
15	19	<i>Screamer Rally</i>	Virgin
16	25	<i>Blade Runner</i>	Westwood
17	-	<i>Lands of Lore 2</i>	Westwood
18	-	<i>Seven Kingdoms</i>	Interactive Magic
19	12	<i>Quake</i>	ID Software
20	-	<i>Tie Break Tennis</i>	Hammer
21	5	<i>Diablo</i>	Blizzard
22	18	<i>Broken Sword II</i>	Virgin
23	23	<i>Theme Hospital</i>	Bullfrog
24	-	<i>Constructor</i>	Acclaim
25	-	<i>Caesar 2</i>	Sierra

JURASSIC WAR



PC
CD
rom

Se encuentra en quioscos,
grandes superficies y
tiendas especializadas.

Sólo
2995
Ptas

SENTIR LA EMOCIÓN EN MODO MULTIJUADOR

No hay nada comparable como participar con otros jugadores en una batalla de estrategia en tiempo real. Ellos pondrán a prueba todas tus tretas, para demostrar quién es el mejor jugador. Horas de pura y dura emoción.

CONQUISTA UNA ISLA PERDIDA EN EL TIEMPO

Jugarás a una isla dominada por dinosaurios y otras criaturas. Debes desarrollar una tecnología, desarrollar una comunidad, para poder enfrentarte a tus rivales. Una vez lo hayas hecho, serás nombrado Rey de la Isla.

DESTRUTA DE LA FANTASÍA DE ÉPOCA JURÁSICA

Tejidos, colas, ómulas, colas salvajes y otros colosales terribles dinosaurios. El escenario de Jurassic War es una obra de arte que ofrece la jugabilidad más endiablada, los gráficos más espectaculares que puedas ver y disfrutar. Te llevará a tu propia prehistoria, a una temprana tecnología y a descubrir los secretos de la magia.

Jurassic War es el primer juego de estrategia en tiempo real que te conduce a la Prehistoria y donde la emoción y los peligros acechan en cualquier momento.

**Digital
Dreams**
multimedia

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-12

28037 Madrid (Spain)

Phone: +34 1 304 06 22 Fax: +34 1 304 17 97

TELÉFONO DISTRIBUIDORES
(91) 304 06 22 • EXT. 137

¡ Si no lo encuentras en las mejores tiendas llámanos !

El Corte Inglés



Alcampo

PRYCA

CONTINENTE

DESARROLLADOR

PROEN

GÉNERO

PRÓXIMAMENTE



AUTOR: NACHO VALENCIA

¡Este sí que sí!

FREESPACE

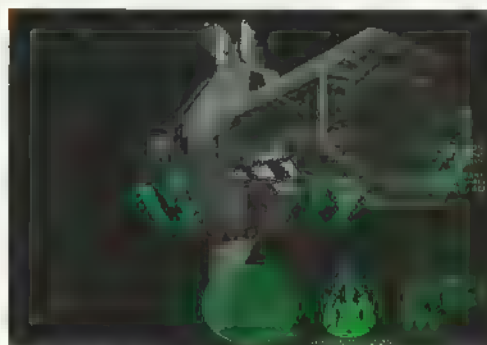
No nos dejemos engañar por las apariencias, si pensamos en el primer juego que incorporó objetos 3D dentro de un entorno totalmente 3D es posible que nos venga a la cabeza Quake de Id Software, pero estaremos muy equivocados pues el primero de los primeros no fue otro sino Descent de Parallax Software.

Pues, después de realizar una segunda parte de Descent y tener una tercera en preparación, la gente de Parallax, arropados una vez más por la Big Publisher Interplay, ha creado un nuevo grupo de desarrollo con parte de su gente denominado Volition Incorporated que piensa revolucionar el género de los simuladores de vuelo espaciales con su inminente lanzamiento Freespace The Great War. Bueno, la verdad es que viniendo de donde provienen puede que les dejemos interior al menos

GRANDES DIMENSIONES

Es posible que el concepto que Origin tiene de un simulador de vuelo espacial de grandes dimensiones esté marcado por el número de CD's que consigan llenar con su Wing Commander, pero también es posible que en el afán de llenar CD tras CD, se olviden de lo que tienen entre manos (e,em) que no es otra cosa que un simulador de vuelo que, aparte de ser cada vez más rápido y bonito, debe superar su oferta de gameplay

Por otro lado, el concepto de Lucas de un simulador de grandes dimensiones puede que sea el de cuidar aún más



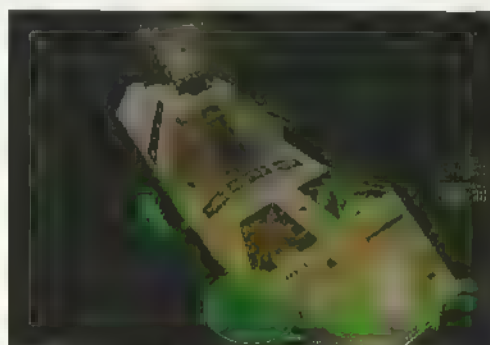
cabe, el guón de sus campañas, me arar la curva de aprendizaje de juego, añadir soporte para juego en red posibilidad de participar en dos bandos antagonistas... Sin duda, esta opción, desde nuestro punto de vista, es bastante más aceptable que la de Origin (no sé si se nos nota demasiado, pero donde esté el primer X-Wing que se quiten todos los Wing Commander... bueno, Privateer molaba), aparte, Lucas cuenta siempre con la inestimable ventaja de su universo Star Wars que dispara el éxito de sus simuladores, está clarísimo

Pues ahora, Volition introduce un nuevo concepto de simulador espacial de grandes dimensiones. Y hacen bastante hincapié en la de grandes dimensiones. Pensemos en un buque de combate grande (un Star Destroyer, por ejemplo), ahora mul-

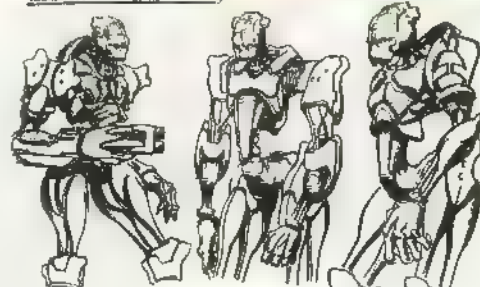
tipiquemos su tamaño por cualquier constante menos de 10, y... ¿qué conseguimos? pues ni más ni menos, uno de los buques capitales de Freespace. Grande ¿no? Bueno, pues intentemos en este momento volar sobre su superficie con nuestro caza al más puro estilo caza X-wing sobre Destructor. Este ar-

FREESPACE, EL GRANDE

Os recomendamos encarecidamente que echéis un vistazo a la rolling demo que incluimos en el CD porque de esa manera, a disfrutaréis de unos efectos gratícos



BIEN MEJOR COMBATIENDO (Freespace)

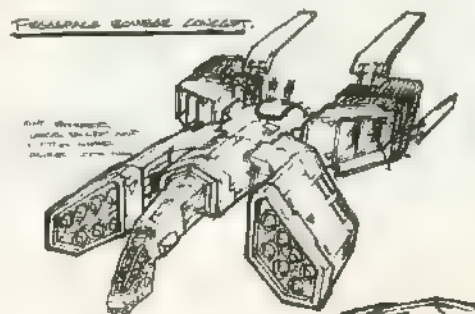
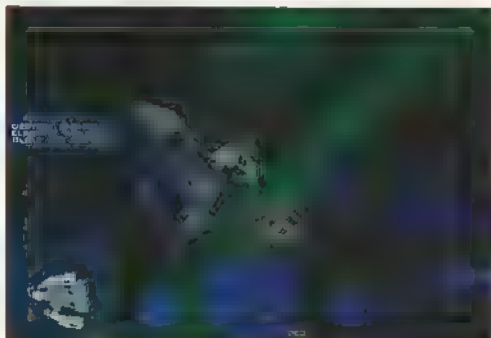


subirnos (sólo comparables con los de Colony Wars para Playstation), los buques insignia emergen del hiperespacio a través de un asombroso porta dimensional, las explosiones son lo nunca visto, ya que al estar rellenas mediante una lluvia de partículas con glow poseen una belleza y un volumen impresionantes los disparos aser os misiles con su estela a lo Panzer Dragon... creemos que está resuelto con un gusto y una técnica envidiable

Pero habemos de gameplay Freespace

que nos propone opciones tan atractivas como a de los combates cerrados en el interior de anillos de asteroides, ataques a flotas con enormes buques de combate, comandar escuadras de hasta 12 wingmen aterrizar en el interior de nuestros propios buques y, aparte poder diseñar nuestras misiones, con lo que con Freespace tenemos juego para rato

Resumiendo, bien por Volition y bien por Freespace STOP. Ampliaremos información en breve STOP ♦



XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR

EL JUEGO DE COMBATE ESPACIAL

MÁS AMBICIOSO JAMÁS CREADO

TEXTO Y VOCES
EN CASTELLANO

Modelo de juego innovador: Arcade,
Simulación y On-line (Versión PC)

Presentación y manejo muy perfeccionados

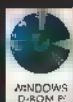
Más de 2000 planetas, Naves 2 Trillones de toneladas

50 diferentes tipos de armamento

Características tecnológicas: Sonido "3D-Sound",
compatibilidad con joystick, Force Feedback,
soporta la mayoría de monitores 2K



GROLIER INTERACTIVE
<http://grolier.co.uk>



UBI SOFT S.A.

Plaza de la Unión, 1

08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)

Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60

<http://www.ubisoft.com/spain/>



TEAM APACHE

AUTOR: NACHO VALENCIA

¿Quieres saber lo que siente el piloto de un Apache preparado para la destrucción más radical? Pues no tienes más que meter el CD de Team Apache en su lugar correspondiente, cerrar los ojos y subir el volumen de tus altavoces. Será una experiencia muy fuerte, ya verás.

Pues sí, eso es lo que pasará si subes a tope el volumen: los efectos de sonido te envolverán por completo y te meterás en una auténtica cabina de un Apache. El problema viene luego, cuando abres los ojos, bajas el volumen e intentas jugar. Si no eres un profesional de los simuladores de vuelo estás perdido: te lo aseguramos.

La base de todos los simuladores es más o menos la misma: una engine que es siempre igual, unos efectos especiales mejores o peores y una interfaz o demasiado simple o demasiado compleja. La de Team Apache es de las demasiado complejas. Si de verdad te manejas bien dentro de uno de estos bichos te gustará. Nos ha salido francamente complicado ponernos a volar, y no te decimos nada de intentar destruir

unos barracones. Sudarás la gota gota.

HABLANDO DE TÉCNICA

Lo que se puede decir de la técnica empleada en Team Apache es bastante, lo primero es que no se han utilizado los sempiternos modelos de 150 polígonos, sino que, esta vez, se ha apostado por los modelos con bastantes caras. Tu helicóptero cuenta con cerca de 400 caras, y la vez nos

quedemos cortos, y la verdad es que en un P133 no se mueve demasiado mal, pero nos tenemos que quejar a la fuerza, ya que hay modelos de esas mismas caras, y se mueven algo más suaves, pero de todas formas no está mal.

La realidad en la que te sumerge el sonido de Team Apache es espeluznante

La engine utilizada soporta con bastante firmeza los factores que, a veces, hacen que todo se vaya al garete, como las exposiciones a las luces y sombras. Utiliza las transparencias (en la versión software) con bastante soltura, así que es de suponer que con una tarjeta aceleradora, o haga de maravilla.

de esa manera no nos quedan dudas de que el manejo es mucho más suave y rápido.

Las cámaras es otro tema a tratar. No es que sean demasiado inteligentes: son las típicas cámaras a las que llamamos "bobas", ya que no siguen demasiado bien tu recorrido, aunque, afortunadamente no todas, sólo algunas.

La que está bastante bien es una de las dos en las

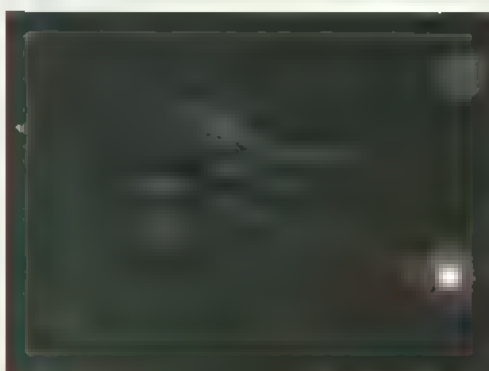
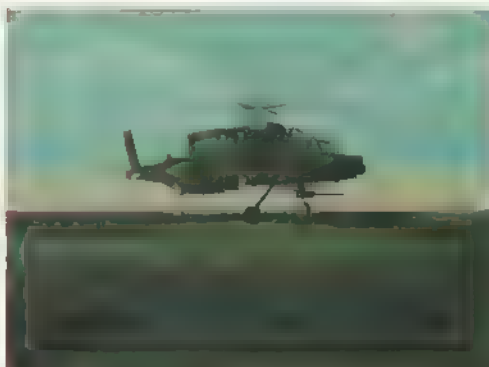
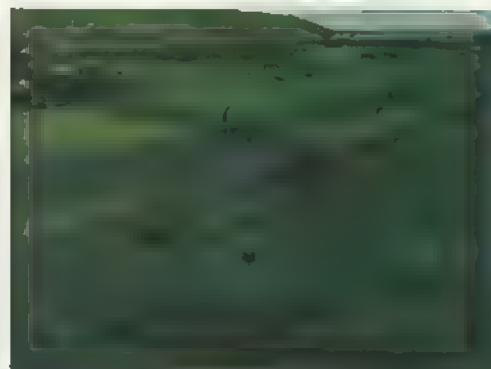
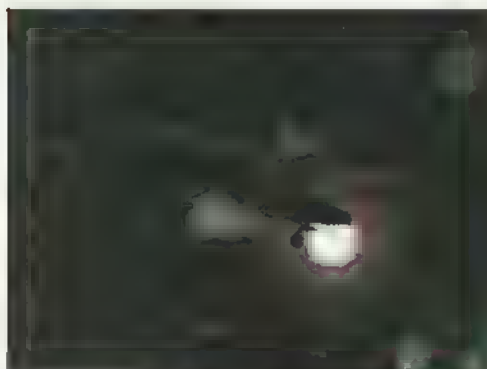
que te encuentras en el interior de la cabina donde nos vemos inmersos en un escenario totalmente poligonal, aspecto que se agradece.

Poco más que decir de la parte técnica del juego salvo que, en ocasiones, nos da rabia que le hayan puesto un interfaz tan salvaje y tan complicado.

LOS ADORNOS: EL SONIDO

Todos hemos jugado alguna vez a un juego sin sonido, no porque no lo tenga, sino porque es muy tarde y tu madre puede venir con el lanzacohetes a por ti o porque se nos han estropeado los altavoces resultando bastante molesto. Pues bien, el sonido de Team Apache pasa de ser imprescindible a ser un adorno.

¿Por qué?, muy sencillo: un sonido 3D que te



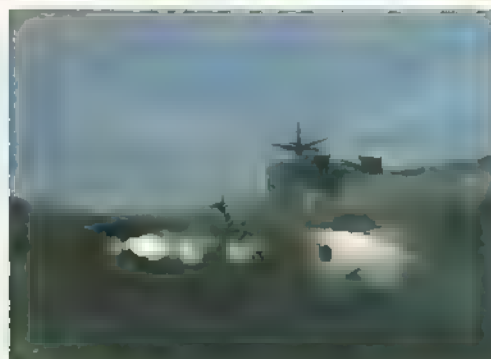
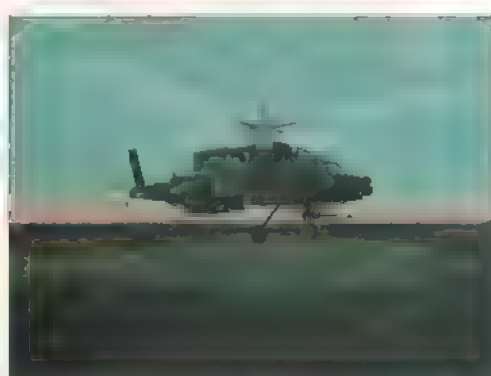
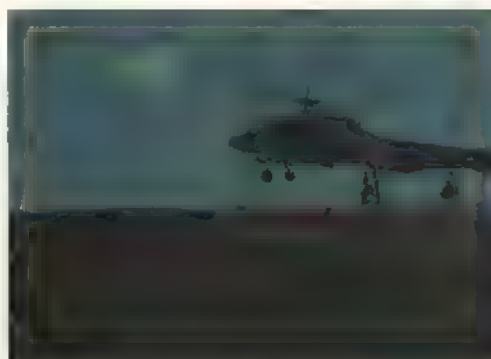
ofrece una calidad extraordinaria de envío venecia, pasando del izquierdo si miras a la izquierda, al derecho si lo haces al otro lado, o sonando de una manera totalmente diferente cuando cambias a la cámara exterior. Es real, pero cuando decimos que es real, es que es real de verdad; si no lo crees, prueba durante unos instantes a cerrar los ojos e imaginarte dentro de un helicóptero. Te aseguramos que no te será muy difícil.

Cuando el sonido de un juego pasa de ser imprescindible a ser un adorno es que es fantástico.

Otro tema del sonido es que a cada cosa que haces, como encender los motores, armar los misiles, despegar o elegir el arma, todo esto es narrado por una voz, (en inglés) que te avisa de lo que haces. Así que como nosotros no somos ingleses poco nos ayuda, con lo que se convierte en otro adorno más.

EN DEFINITIVA

Es a hora de hacer un análisis resumido del juego en cuestión y llegamos a la conclusión de que, aunque no es una maravilla de juego, le falta muy poco para



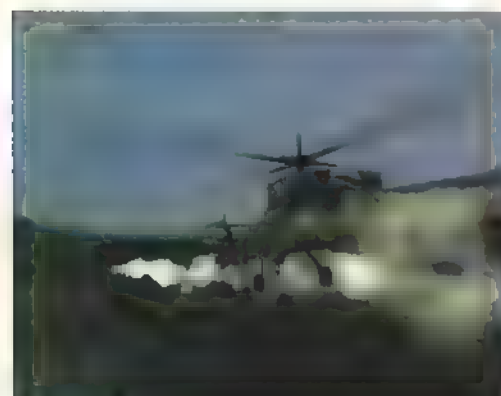
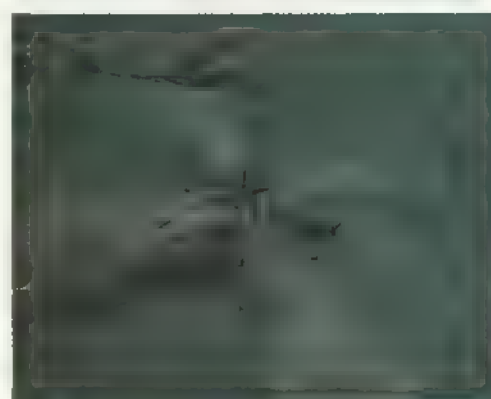
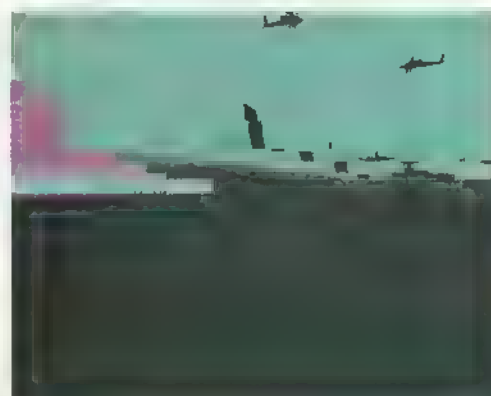
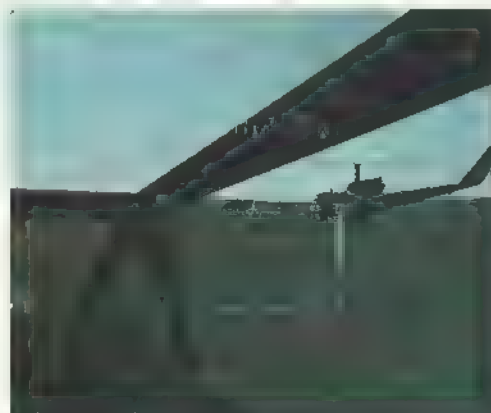
serlo, tan poco como un Keypad más sencilla y no tan complejo, de las teclas que tiene el teclado, que si no nos equivocamos son 109 se utilizan prácticamente todas, cerca de 90, y si pierdes que te estamos engañando, espera y verás.

Podemos decir que es uno de los simuladores más avanzados que existen en la actualidad, con visión de infrarrojos, ayuda de vuelo, entrena-

miento para principiantes y todo lo que se le puede pedir a un simulador; además los gráficos no están nada mal, pero como te decimos parece creado única y exclusivamente para expertos en el tema, aunque visto fríamente sólo así se puede hacer uno de los mejores simuladores, y si no que se lo pregunten a la gente de Mindscape, desarrolladores de juego, a los que es ha llevado una larga temporada dejar pulido su simulador.

Ha merecido la pena ya que lo tiene todo, pero no es bueno tener que ir con las instrucciones en la mano a cada lugar.

Sin duda alguna, lo mejor del desarrollo es el sonido, avuciantes efectos de disparos, explosiones, turbinas encendiéndose y apagándose y el silbido de las hélices al cortar el viento a gran potencia, es excelente. Los gráficos no están nada mal, sobre todo el modelo de helicóptero está bien acabado, pero tal vez le faltan dos pequeñas cosas para ser el mejor simulador de helicópteros: la maniobrabilidad pero ésta se consigue con un interfaz sencillo y eso también le falta. De todas formas atrévete y completa una misión seguramente cuando la acabes te sentirás muy a gusto. ♦



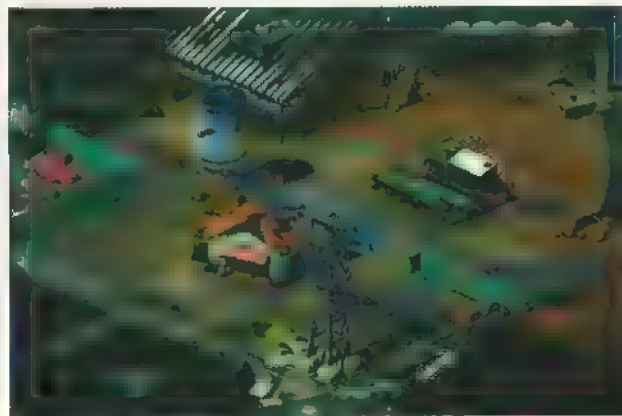
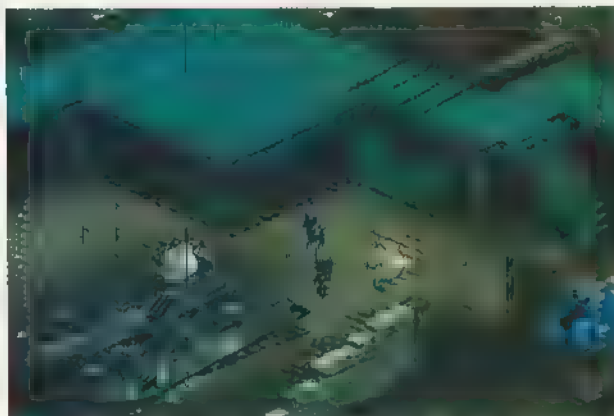
Mezcla explosiva

TOKEN KAI



AUTOR: ALAN WILDER

Tokenkai se presenta como uno de los más ambiciosos proyectos desarrollados por una firma española dentro del panorama de los juegos de estrategia. Leed atentos porque, dentro de unos meses, podremos asistir al nacimiento de uno de los grandes.



Tokenkai es un programa que está desarrollando la compañía HAMMER Technologies, autora de otros títulos como D.V. Break Ten's, comentados en números anteriores de Game Over.

Básicamente, Tokenkai es un ambicioso proyecto que nos sumerge en una sociedad futurista completamente deprimida y gobernada por los intereses económicos de las grandes macrocorporaciones que financian los propósitos gubernamentales y las industrias de armamento.

La acción se desarrolla en un futuro cercano en donde la pobreza y el

crimen imperan en las calles de las macrociudades que resultan de la unión de diferentes estados geográficos en su crecimiento. Tokenkai es un cuerpo de mercenarios subvencionado por el mejor postor en cada momento. Su función es

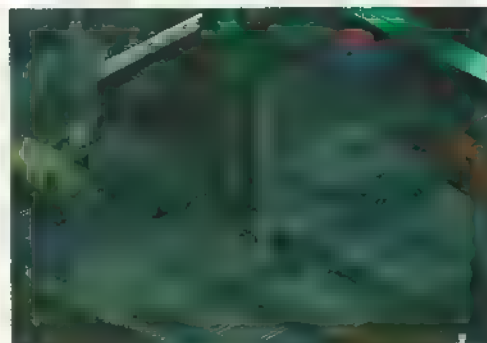


diversa desde eliminar al presidente de una república del tercer mundo hasta acabar con nar-

cotraficantes o corporaciones de prostitución.

Por ello, el juego nos sumergirá de lleno en una de las compañías que uno de estos cuerpos mercenarios de élite debe llevar a cabo. Se trata de acabar con el corte de narcotráfico más grande del mundo. Esto sólo se podrá conseguir eliminando a su

máximo líder: Rojas, conocido en todo el mundo por sus crímenes y su extrema maldad.



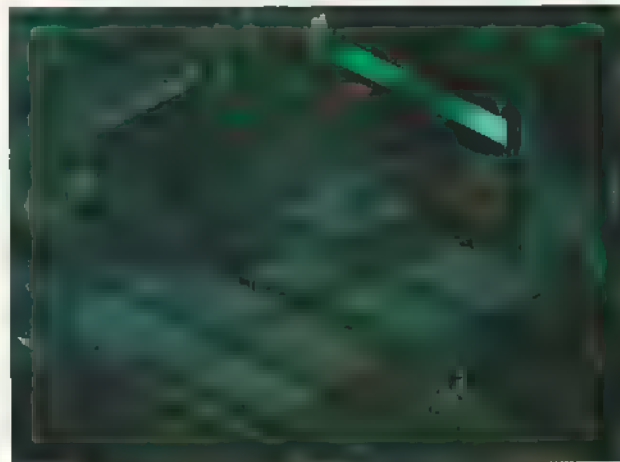
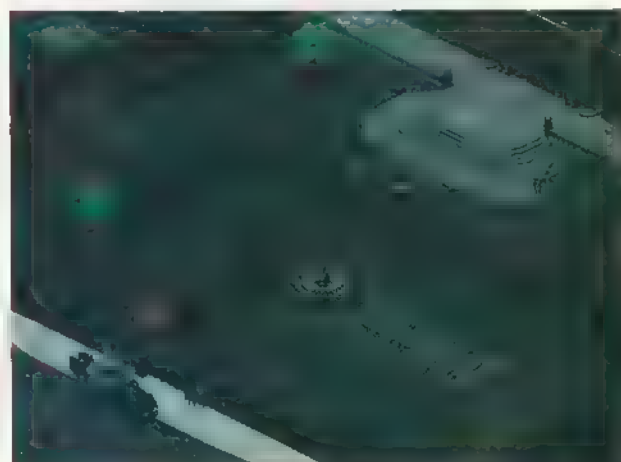
EL CONCEPTO

Tokenkai se presenta como una mezcla de dos géneros: por un lado, el de la estrategia, y por el otro, un factor arcade que obliga a no poder desengancharse ni un solo segundo del ratón.

Las fases, construidas en base a renders en vista isométrica, son de lo

más creíbles y maravillosas que hemos tenido la ocasión de ver últimamente, cuidadas hasta la saciedad y conservando en todo momento un purismo gráfico pocas veces visto en un videojuego.

También podemos señalar, acerca de los gráficos, los personajes y sus animaciones, en





MAS DE 2000 TITULOS DE TODO TIPO DE SOFTWARE



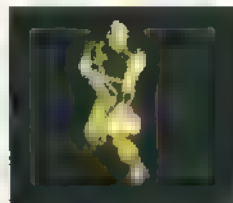
este caso, que cuentan con más de 1.500 fotogramas de animación cada uno, desde correr, agacharse, cuerpo a tierra, disparar en varias posiciones, anzar granadas etc.

Los modelos humanos tanto de los enemigos como de cualquier personaje que aparezca durante el juego está cuidado de una forma asombrosa, y los podemos ver en intros o cutscenes en toda su magnitud.

EL JUEGO

Como decíamos antes, Tokenkai es una mezcla de conceptos que se ponen de relieve en uno sólo. Por un lado, lo mejor de juegos como Warcraft o Command & Conquer toma vida en Tokenkai, por otro, se ha aportado el control de un inventario y la resolución de las distintas etapas en las que iremos pasando por eventos, como si de una película se tratara. Por eso, Tokenkai no va a dejar de sorprendernos hasta que lo acabemos, ya que después de ver la preview podemos afirmar que a este juego le vamos a tener que dedicar horas y horas.

La profundidad de juego unida a todo lo que va ocurriendo a las distintas situaciones en las que nos sumerge el juego y a riqueza gráfica y visual hacen de Tokenkai un estrategia realmente recomendable, y ya decimos



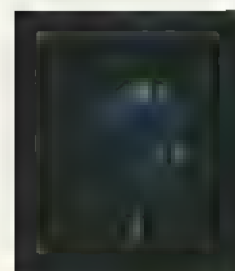
que lo único que hemos visto es la preview del juego, pero a todo son buenos augurios!

DETALLES

Otro aspecto fundamental que, sin lugar a dudas, contribuye a enriquecer el juego son los detalles y el realismo con el que todo está hecho. Podemos ver en la primera fase un puerto completamente de película como se anima el agua sucia, cómo arde la chatarra de unos coches incendiados o cómo unas granadas vuelan silenciosamente por los alrededores, cómo se ha utilizado el efecto de partículas "a la Quake" para recrear diferentes efectos o cómo, al disparar sobre las distintas construcciones, vamos mellándolas poco a poco e incluso podremos destruirlas.

Tokenkai es una mezcla de conceptos que se ponen de relieve en uno sólo

En definitiva, Tokenkai promete mucho y sólo tendremos que esperar unos meses más para ver de lo que realmente han sido capaces los chicos de HAMMER en esta ocasión y ya os decimos que, por lo que hemos podido ver, este juego promete convertirse en uno de los fuertes dentro del género de estrategia de PC porque no le falta nada y, además, aporta un sinnúmero de nuevos conceptos de juego y visuales. Promete. ♦



The Curse of Monkey Island



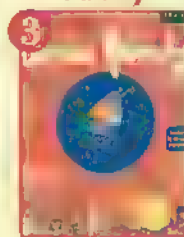
6.990

Close Combat a Bridge Too Far



7.690

Cosmic Family



3.990

Virtual Chess



7.690

Myth



7.690

Starcraft



5.690

Apache Longbow 2



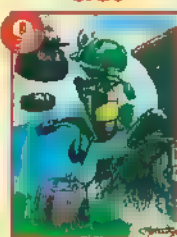
7.690

F 22 ADF



7.690

Croc



6.990

Sid Meier's Gettysburg!



6.690

SOLICITE CATALOGO GRATUITO

PEDIDOS O CATALOGO 902 115 889

SEGUNDO PEDIDO 1.400 PTAS. MENOS

Flight Unlimited II



7.690

Age of Empires



7.690

NBA 98



5.990

Blade Runner II



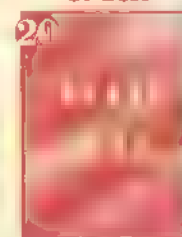
7.690

Sliding In



1.990

The World of Sex



9.990

PEDIDOS POR TELÉFONO AL 902 115 889

POR FAX AL (91) 305 54 95

O POR CARTA A: LA INFORMÁTICA EN CASA S.L.

C/ FRAGUAS 37

28042MADRID

Regreso Inesperado

HERETIC II

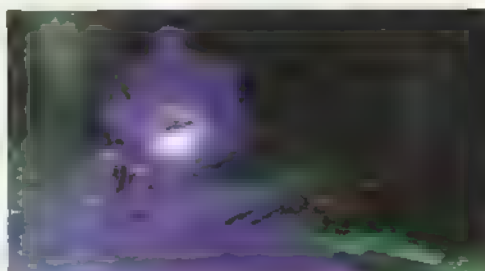
 AUTOR ANGEL FCO. JIMÉNEZ

Después de la aparición de Hexen II, pensamos que la gente de Raven se había olvidado por completo de las aventuras de Corvus, el mago-guerrero que mandó a la nada al Primer Jinete. Bueno, pues como podéis comprobar, ha regresado.

Heretic 2 es un título totalmente inesperado. Tendría que haber salido hace mucho tiempo, sin embargo, en su lugar se desarrolló Hexen, que estaba ambientado en el mismo universo que Heretic, pero con una concepción técnica totalmente diferente. Se abandonó al pobre Corvus para dar paso a tres nuevas personas y el motor de Heretic era totalmente distinto.

Ahora lo tenemos de nuevo con nosotros. El protagonista de Heretic 2 es el mismo que el de la primera parte: Corvus, el mago-guerrero que destruyó al Primer Jinete D'Sparil. Pero lo que no sabíamos al teletransportarnos al final del juego, es que lo que realmente pasó fue que fuimos teletransportados a los Mundos Exteriores por D'Sparil.

Ahora estamos en los Mundos Exteriores, un Universo movido por la tecnología de Quake II y en el cual encontraremos todo lo que echamos de menos en Quake I: tram-



pas ocultos, un argumento más sólido y, sobre todo, y parece que puede ser imposible, mejores gráficos y más efectos especiales.

En esta nueva entrega Corvus puede realizar muchas más acciones que en la primera parte, donde sólo podía correr y disparar como un condenado ya que estaba basado en Doom 2, que en nuestra opinión era tan bueno como él. Pues, básicamente, se trataba de un Doom 2 con armas mágicas y monstruos mitológicos.

En este momento, en Heretic 2, Corvus podrá saltar, realizar puestas acrobáticas, nadar, escalar y, por encima de todo, tendrá a su disposi-

ción un enorme arsenal de hechizos para utilizar, como pueden ser los novísimos Bola de Fuego, Esfera de Aniquilación o Repulsión. Algunos de ellos ya se encontraban en Hexen, pero aquí se representan con espectaculares efectos especiales y unos gráficos de asombro.

La historia que ocupa la trama central de juego consiste en el viaje de Corvus a la Tierra de Parthons. Allí, una extraña plaga ha eliminado de la superficie todo resto de vida y ha convertido a los supervivientes en extrañas criaturas infernales. La misión de Corvus es destruir a los desgraciados habitantes que han caído bajo el efecto de la plaga, y también tendrá que descubrir el origen de la misma para evitar que se extienda por todo el Universo favorito.

Los programadores y grafistas de Raven han echado toda la carne en el asador con Heretic II. Será su próximo gran lanzamiento y no tendrá nada que ver con su original. Hemos dejado para lo último la gran novedad de Heretic II, que consiste en el abandono de la perspectiva en primera persona para dar lugar a la tercera, muy en la línea de Tomb Raider o Deathtrap Dungeon. Esperamos que esto no sea un handicap para el juego, y el resultado final sea tan prometedor como



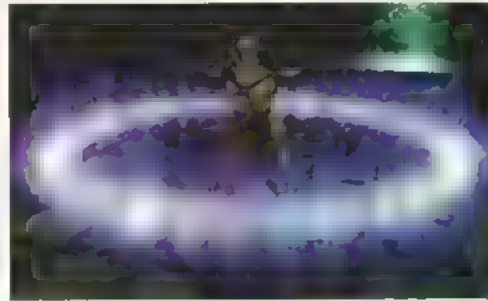
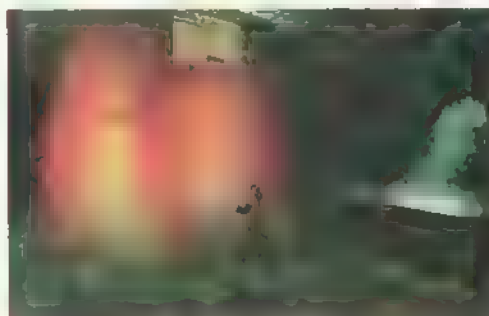
dicen los fans de la saga Heretic/Hexen: lo estamos esperando con impaciencia.

En este juego tenemos grandes esperanzas, no sólo porque es la continuación de Heretic con el que hemos pasado muy buenos ratos, sino porque supone un nuevo reto para el desarrollo tecnológico para nuestros ordenadores. También esperamos que Heretic II sea tan bueno en red como su antecesor, aunque todavía no se sabe si se incluirá esta característica, pues mucho nos tememos que va a tener demasiada "pinta" a Tomb Raider.

Así que sólo queda esperar a que el desa-

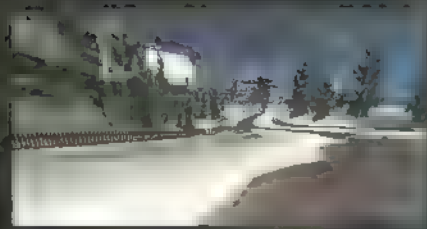
rollo este totalmente terminado. Y esto se supone que será en Navidades, justo en las fechas donde apetece que haya más Paz, felicidad y todo eso, pues nada, presentación de juego violento. Heretic II supone además el encuentro con un mundo que tuvo una enorme cantidad de seguidores, sobre todo en partidas en red, donde Heretic era mucho más rápido y mejor que la multitud de clones que le siguieron a Doom 2 y compañía.

En fin, habrá que esperar a las Navidades. De momento disfrutad de estas imágenes, en cuanto tengamos más información, os la haremos llegar. De hecho, no cabe duda. ♦



Redline Racer

¡¡¡QUEMA GOMA!!!



¡Con Redline Racer llegarás a sentir una auténtica sensación de velocidad y vértigo! Lucha con auténticos fenómenos meteorológicos como lluvias torrenciales, bancos de niebla o ventiscas de nieve. Para llegar a ser primero simplemente tendrás que... ¡QUEMAR GOMA!

• 6 Atmosferas diferentes
• Increíbles gráficos en 3D

• 16 motociclistas
• Sonido 3D Surround

• 10 circuitos + disponibles en Internet
• Opción Multijugador (hasta 8 jugadores)

Criterion
Studios



UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión, 1
08190 St. Cugat del Valles (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
<http://www.ubisoft.com/spain/>

Ubi Soft

COMMANDOS

AUTOR: NACHO VALENCIA

Parece que en el manido mundo de la estrategia para PC aún existen nuevos terrenos inexplorados, y **Commandos**, como debut de Pyro Studios, al que, además "viste" con ropa de marca, explota uno de ellos: la táctica.

Commandos es uno de los productos que a muchos os sonará, lógico, últimamente los medios de comunicación se han volcado con este desarrollo que es una auténtica virguería y un regalo para el mundo de los amantes de la estrategia en PC.

Se trata de un juego desarrollado por Pyro Studios, una desarrolladora que hace su puesta en escena con este producto, y ciertamente, no podía haberlo hecho mejor.

Si tuviéramos que buscar una palabra que definiera **Commandos**, sería bonito, pero se quedaría corta, porque sólo abarcaría uno de los conceptos reseñables del producto. Tal vez con dos palabras bonito y original, pero se nos sigue quedando corto... ¿y con tres? Venga, bonito, original



y adictivo... Da igual hacen falta muchas más palabras, elogios mejor dicho, para poder definir este título.

Commandos es una apuesta fuerte de Pyro Studios, un grupo de desarrollo de Proen, en el que se ha invertido una gran cantidad de dinero y tiempo; para ser exactos tanto en uno como en otro de los aspectos, y según reza Pyro, la inversión se aproxima a los 130 millones de pesetas y el

tiempo invertido llega a cerca de dos años.

ORIGINALIDAD

El juego nos introduce en diferentes campañas y misiones que deberemos llevar a cabo con éxito a lo largo de la segunda Guerra Mundial, liderando uno de estos grupos de incursión que tanto mérito y fama cosecharon a lo largo de este periodo mundial.

Básicamente, **Commandos** apuesta por un nuevo concepto, al que han bautizado como "táctica", que no estrategia. Aquí no tendremos que controlar a cientos de soldados, sino que sólo controlaremos a un grupo de ellos, compuesto por una cifra comprendida entre tres y seis mercenarios.

Cada uno de estos personajes tendrá una característica especial, así pues, tenemos al boi verde, que carga cuerpos de nuestros enemigos abatidos y los esconde o acuchila en silencio. Otro de los componentes será un bazo, el único que puede cubrir trayectos separados por agua, otro de ellos es un experto en explosivos, otro un espía que se podrá disfrazar para pasar inadvertido entre las líneas enemigas, y así con el resto.



En cada misión de **Commandos** se nos va a proponer el control de uno de estos grupos, compuesto, en cada momento, por un número de soldados y unas habilidades que pueden variar entre una misión y otra.

Las misiones son de muy diversa índole: desde neutralizar un núcleo de comunicación hasta explotar unos depósitos de combustible o liberar a un prisionero de nuestro bando.

CÓMO SE JUEGA

En la parte superior izquierda aparecerán las caras de todos los componentes de nuestro comando, y a la derecha, representado de forma iconográfica todas las habilidades con las que cuenta el personaje seleccionado.

El concepto de juego es bastante sencillo. Cada escenario estará patrullado por una serie de soldados nazis que cubren siempre una ruta parecida. Nuestro objetivo es, básicamente a lo largo de todas las misiones, lograr llevar a cabo una incursión para coger o usar un objeto concreto sin que nuestros enemigos nos vean.

Para poder llevar a cabo esto, contamos con diversas posibilidades, ya no las propias

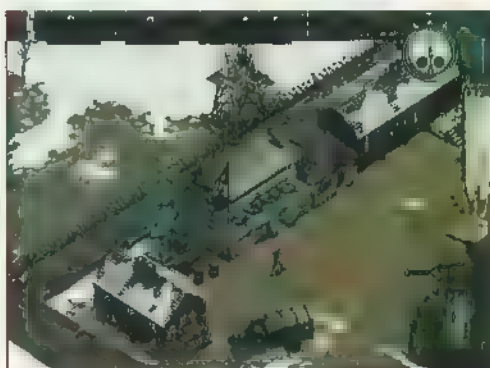
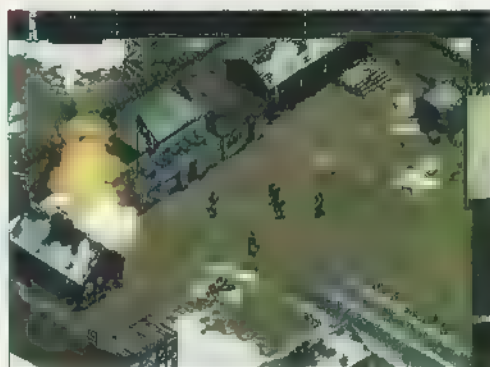
que pueda desarrollar el personaje seleccionado, sino que hablamos de otras que permite el juego para poder conseguir nuestra labor.

Una de ellas es un ojo que hay situado en la parte superior derecha de la pantalla, pulsando sobre él y después sobre un enemigo, veremos representado mediante un "cono de visión", cuál es la región o parte del escenario que ese enemigo está viendo en ese momento.

Como los enemigos cubren a veces rutas un poco más largas, también es posible linkar una cámara para que esté siempre en todo momento, dividiéndose la región de juego en tantas ventanas como cámaras en cada enemigo tengamos.

COMPORTAMIENTOS REALES

Los enemigos se comportan según lo que ven y oyen. Así pues, si ven unas huellas en el suelo, se dirigirán hacia ellas y las seguirán, para ver a quién corresponden o vigilar las inmediaciones. De esta forma, **Commandos** aporta una nueva forma de disfrutar de la estrategia, táctica en este caso y de renovar con un soplo de aire fresco el ya manido cesto de juegos de este tipo.





Commandos nos plantea misiones que supondrán verdaderos retos a la paciencia y a la inteligencia, llegando en algunos momentos a resultar frustrante el no poder pasar a la siguiente misión.

Todo está, en líneas generales, muy bien estructurado y planteado, desde el concepto de juego hasta el cuidado de los pormenores en los que se apoya el gameplay.

ALGUNAS LAGUNAS

Commandos es un juego increíble, eso está claro, y es el producto de mayor calidad que se ha hecho hasta la fecha en España, de acuerdo pero aún así, cuenta con algunas lagunas bastante importantes de cara al resultado final obtenido. En primer lugar, el interfaz del juego no es todo lo

comodo que debería de ser, ya que, además de resultar lento el acceso a algunas de las acciones determinadas, los iconos están muy separados de otros, sin guardar una relación ergonómica.

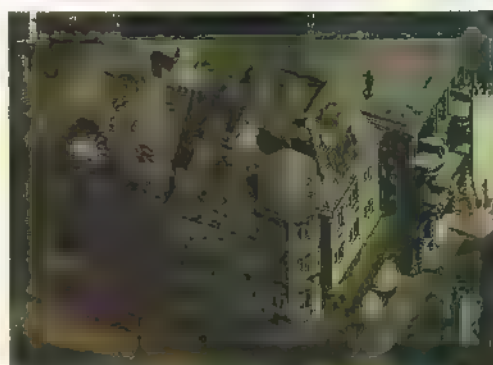
Otro de los detalles negativos es el hecho de que no sea más fácil acceder al cono de visión de cada enemigo, algo que es fundamental, ya que toda la dinámica del juego se basa en que los enemigos no te vean, y para saber adónde miran es necesario ver su cono de visión.

Pues bien, además de que sólo podemos ver el cono de visión de un solo enemigo a la vez, deberemos llevar a cabo un clic en el ojo y otro clic en el enemigo, que se está moviendo y puede salirse de la pantalla en ese momento para lo cual tendremos que mover el ratón hacia

arriba para dar scroll y volver a situarlo encima del enemigo.

Tampoco es norma que, para un juego como éste en el que se ha llevado a cabo una verdadera saujada de despliegue de medios, no se haya pensado en secuencias de render o cut-scenes, así como una intro en condiciones. El resultado final desde el punto de vista estético no es todo lo rico que debería, resultando un poco parco en lo que se refiere al mimo del producto y a todas aquellas alucinantes que pudiera tener para estar mucho mejor vestido. Los menús a la Quake no son lo más recomendable y los briefings también resultan un poco escasos, aunque no en información sino en vestidura.

También es importante resaltar que aunque se haya realizado un especial hincapié en los comportamientos de los enemigos y en su inteligencia, en algunas ocasiones, según avanzamos en el juego y vamos descubriendo nuevas posibilidades, vemos de qué manera los enemigos realizan acciones completamente lógicas o justificadas tales como volver a su trayectoria de vigilancia después de encontrar un cadáver



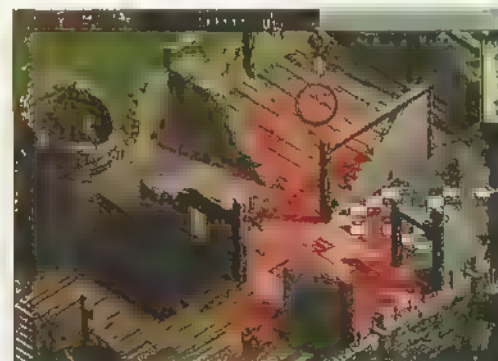
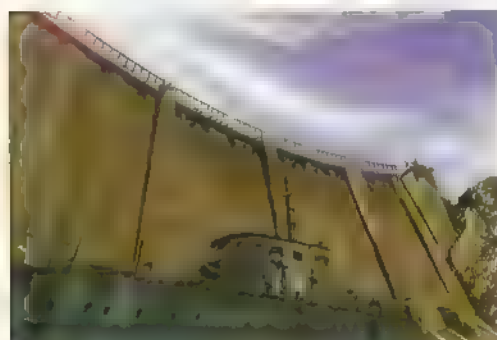
a empujar y haber escuchado cuatro disparos o después de habernos visto y habernos disparado nos escondemos a duras penas y una vez que dejan de vernos, vuelven guamene a su ruta algún soldado alemán que viera un intruso a que disparaba y alcanzaba en una base estratégica de comunicaciones, realmente no insistiría en la búsqueda de su enemigo?

EN DEFINITIVA

Commandos es un juego muy ambicioso, el resultado final es realmente bueno y los gráficos son de los mejores que hemos visto nunca. El concepto es como todo... Al que le hagan gracia este tipo de juegos, va a disfrutar de lo lindo, pero al que no le vayan demasiado, avisar de que Commandos cuenta con una mecánica de juego aún más lenta que un estrategia habitual.

Gráficos increíbles, buen nivel técnico y un acabado no con todo el mimo que se hubiera merecido, pero bueno. Flojea un poco de samples, pero las músicas de los briefings son bastante adecuadas.

Felicidades a Pyro por su trabajo y a continuar en esta línea. ♦



DESARROLLADOR

PROEIN

GÉNERO

PRÓXIMAMENTE



AUTOR: ALAN WILDER

De guerra en la granja

RED NECK RIDES AGAIN

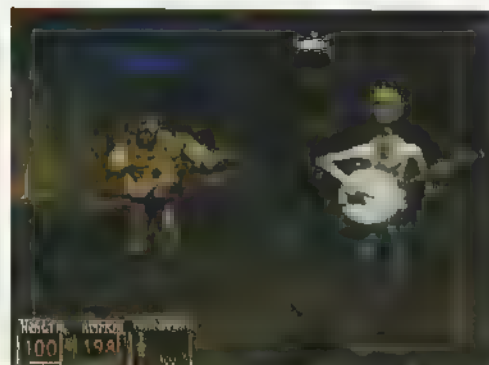
Uno de los viejos mitos del profundo Oeste americano es aquel que habla de poblados perdidos en el Oeste y lleno de paletos. Pues bien, hasta aquí ha llegado la avalancha de los arcades 3D con Red Neck Rampage. Ahora le toca el turno a su expansión.

Ya tenemos nueva expansión oficial. En este caso se trata de Red Neck Rides Again, que contiene 12 enormes niveles para resolver a base de tiro limpio y con la ayuda ocasional particular de los pueblos del profundo Oeste americano.



El argumento de esta expansión empieza, naturalmente, cuando termina el juego original. Después de haber rescatado a su enorme cerdo

Bessie de los extraterrestres que le habían secuestrado. Nuestros amigos Leonard y Bubba se merecen un buen descanso. Y más después de las sin estras intenciones de los extraterrestres con Bessie. Querían hacer experi-



mentos con él. Aunque lo más probable es que sólo quisieran prepararse una buena ración de morcillas, a ver qué podía caer

Pero en venganza por su fracaso, los extraterrestres han preparado una crue venganza para Leonard y Bubba. Ellos desaparecerán de este planeta para siempre y Bessie será sólo para ellos.



Así que con tan orginal excusa, se presenta esta expansión. Aquí encontrarás todos los elementos típicos de los pueblos del profundo sur norteamericano. Tipos barrigudos y barbudos, chicas de muy buen ver y comportamiento compulsivo. Y, sobre todo, unas armas que incluyen escopetas y rifles de todo tipo, coches destrozados y modernos, a fin y al cabo estamos en los Estados Unidos, pueblos con grandes calles y sobre todo muchas gallinas, tantas que haremos una ensalada de plumas con ellas.

Pero no os preocupéis si os gustan las armas de



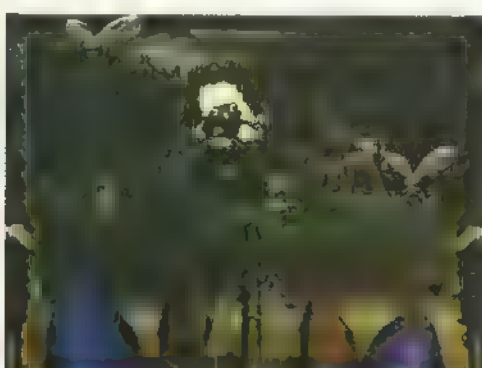
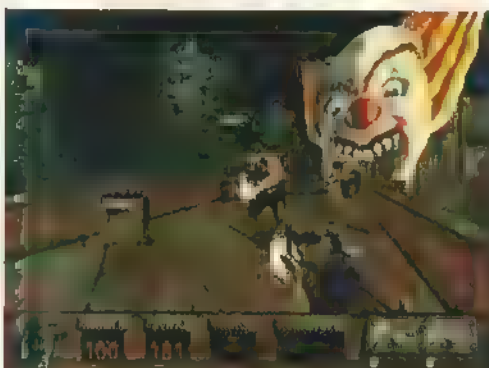
acción, porque en esta ocasión, los extraterrestres vienen equipados con armas de muy alta tecnología y con nuevos monstruitos para asustarnos o que nos coman. Así que habrá mucha diversión para rato.

Tampoco le faltaría el sentido del humor más grotesco para esta ocasión. Los escenarios han sido reconstruidos con gran precisión de detalles de



todo tipo para que puedas interactuar con los mismos, y siempre con resultados más o menos hilarantes. A decir verdad, desde el diseño de los enemigos hasta las armas y objetos que utilizaremos después de cada chondeo por todos los lados.

En fin, se trata de una expansión dirigida especialmente a todos aquellos que disfrutaron con el original Red Neck Rampage. Diversión segura a cambio de una reguarcada técnica. ♦



Juega seguro con tu ordenador, comprando calidad.

Mr Micro SHOPPER

AURUM-OVER/MR MICRO

- P. B. DFI INTEL X2XLX ATX
- 32 MB SDRAM
- FLOPPY 3.5 1.44
- HDD 2,6 GB ALTA VELOCIDAD ULTRA DMA
- T. G. SVGA TRIDENT 4SGRAM AGP TV
- MONITOR DIGITAL 15"
- T. SONIDO SOUND BLASTER 64 BITS
- CD-ROM 32X
- VOLANTE 3+1
- TECLADO WINDOWS 95
- ALTAVOCES 120 W.
- MICROFONO, RATON, ALFOMBRILLA

32 Mb.
SDRAM
Pentium II

2,6GB
DISCO DURO

DFI



PIDE TU
CONFIGURACION A MEDIDA
Y VEN A PROBAR
LOS EQUIPOS

ANTIVIRUS ANYWARE

WINDOWS 95 SOFT. CD



PENTIUM II 233 MHz + VOLANTE

pentium II 233 MHz

177.900*

AMPLIACIONES

- MEMORIA RAM :
DE 32 MB RAM A 64 MB RAM + 6.700
DE 32 MB SDRAM A 64 MB SDRAM (2*32) + 7.400
DE 32 MB SDRAM A 64 MB SDRAM (1*64) +10.810
DE 32 MB SDRAM A 128 MB SDRAM (2*64) +28.500
- DISCO DURO :
DE 2,6 GB UDMA/33 A 3,2 GB UDMA/33 + 3.300
DE 2,6 GB UDMA/33 A 4,3 GB UDMA/33 + 5.000
DE 2,6 GB UDMA/33 A 6,3 GB UDMA/33 +16.800
- CAJAS :
DE MINITORRE C/PUERTA A SOBREMESA DISEÑO CE + 2.875
DE MINITORRE C/PUERTA A SEMITORRE DISEÑO CE ATX + 5.250
DE SEMITORRE DISEÑO ATX A TORRE DISEÑO CE ATX + 1.750
- PLACA BASE :
DE DFI 430 TX A DFI 430 TX FORMATO ATX + 1.225
DE DFI P2XLX PL. LX 440 A DFI P2XBL 8X 440 + 6.180
- MODEM FAX :
MODEM ZOLTRIX INTERNO 33.600 + 5.900
MODEM ZOLTRIX EXTERNO 33.600 +10.400
- TARJETA GRAFICA :
VIRGE 64 3D DX DE 2MB A 4MB + 1.975
DE S3 VIRGE 64 3D DX A TRIDENT 4MB AGP + 3.600
DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MYSTIQUE 2 MB + 7.900
DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MYSTIQUE 4 MB +12.700
DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MILLENIUM 4 MB AGP +19.850
DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MILLENIUM 8 MB +35.100
- MULTIMEDIA :
DE CD ROM 24X A CD ROM 32X + 1.125
DE 16 BITS COMP. A SOUND BLASTER 16 + 3.500
DE 16 BITS COMP. A SOUND BLASTER 64 + 9.100
UNIDAD DE CD ROM 32 X + 9.625
TARJ. SINTONIZADORA RADIO FM + 3.000
TARJ. CAPTURADORA VIDEO + SINTON TV +17.200
KIT DE VIDEOCONFERENCIA +21.500
WINDOWS 95 (MANUALES Y LICENCIA) +13.900
TECLADO MECANICO CHICONY W95 + 1.500
JOYSTICK CON VOLANTE Y PEDALES + 8.100

AURUM/MR MICRO

- P. B. DFI INTEL X2XLX ATX 440 LX
- 32 MB SDRAM
- FLOPPY 3.5 1.44
- HDD 2,6 GB ALTA VELOCIDAD ULTRA DMA
- T. G. SVGA S3 VIRGE DX C 2 MB EDO AMP. 4 MB
- MONITOR DIGITAL 14" .28 NE LR
- T. SONIDO COMP. SOUND BLASTER 16 BITS
- CD-ROM 32X
- TECLADO WINDOWS 95
- ALTAVOCES 120 W.
- MICROFONO, RATON, ALFOMBRILLA

32 Mb.
SDRAM
Pentium II

2,6GB
DISCO DURO



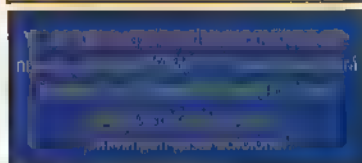
DFI

pentium II 233 MHz	138.900*
pentium II 266 MHz	145.900*
pentium II 300 MHz	167.900*
pentium II 333 MHz	190.900*

LOS MEJORES PRECIOS

JUEGOS
MEMORIAS
MODEM / FAX
MONITORES
TARJETAS GRAFICAS
MULTIMEDIA
PLACAS BASE
IMPRESORAS
DISCOS DUROS

GARANTIA IN SITU



M A D R I D

c/ seco, 3 • 28007 MADRID
Apertamiento Gratuito

Tfno.: (91) 501 96 96

Fax: (91) 501 97 09

**Consultar
Ofertas**

V A L L A D O L I D

c/ Garcia Morato, 25 • 47007 VALLADOLID

Tfno.: (983) 45 74 13

Fax: (983) 45 74 17

G I J O N

Avda. Pablo Iglesias, 23 • 33205 GUON

Tfno.: (985) 13 11 64

Fax: (985) 13 11 64

Todos los marcas y productos mencionados en este anuncio están registrados por sus respectivos fabricantes.
*PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO O AGOTAR STOCK. ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO IVA NO INCLUIDO 10%.

DESARROLLADOR

PROBIA

GÉNERO

PRÓXIMAMENTE



AUTOR: JUAN SUÁREZ

!¿El mejor juego de fútbol?!

WORLD LEAGUE SOCCER

Fuera de la temporada habitual para esta clase de lanzamientos, y a punto de finalizar la liga de fútbol, EIDOS nos trae este sorprendente título que, sin duda, hará las delicias de todos los apasionados del deporte rey, que nada ha de envidiar a productos más veteranos como FIFA '98 y Actua Soccer 2.



De la mano de EIDOS Interactive, nos encontramos con este brillante desarrollo, elaborado por la gente de Silicon Dreams, que sorprende, aparte de por su fecha de lanzamiento, que en nuestro país casi coincide con la finalización de la Liga Nacional de Fútbol, por la calidad global del juego en sí.

World League Soccer es un programa que, sin duda alguna, plantea cara a otros títulos de similares características, en ese afán por hacerse con el pedazo de pastel más grande, de esa sabrosa tarta económica que suponen los juegos de este género y que consti-

tuyen uno de los sectores con mayor número de ventas en todo el mundo.

Competir con títulos como son FIFA 98 o Actua Soccer, no es cosa fácil

Competir con títulos más, digamos, arraigados en el mercado, como son FIFA 98 o Actua Soccer, no es cosa fácil, ya que estos últimos han elevado tanto el listón de entrada en la liga de "los mejores juegos de fútbol", que pocos son los elegidos para participar en dicho campeonato.

Pero WLS tiene verdaderos elementos de poder con los que sobrepasar sin apenas problemas el listón a que hacíamos referencia. Así que, sin más preámbulos, pasemos a conocer las virtudes y defectos de este juego, que promete dar de qué hablar.

EMPEZANDO POR EL PRINCIPIO

Una vez arrancado el juego nos encontramos con el menú principal, tras una jugosa animación a modo de *intro* que, sin ser especialmente sobresaliente, pero sí notable, nos llega a dejar entrever, en imágenes de archivo, algunos de los mejo-



res goles de la historia (uno de ellos contra España, por cierto...) entremezclados con animaciones de render.

Este menú, pese a tener un diseño de fondo francamente bonito y estilizado, y pese a notarse el

empeño puesto en hacerlo lo más sencillo posible, peca de sacrificar una funcionalidad real por una sencillez que tampoco es del todo alcanzada en nuestra opinión, cuando quizás se podía haber logrado ambas cosas igualmente, as-



opciones del menú son perfectamente válidas y correctas, y las habituales en esta clase de juegos, como, además de la conocida configuración de hardware (teclado, joystick, sonido, etc.), a configuración estratégica selección de jugadores y equipos, etc.

Podremos elegir entre más de 190 equipos de las 10 principales ligas del mundo, incluida la nuestra, como era de esperar, aparte de las obvias selecciones de los distintos continentes. Un detalle que nos ha llamado la atención es el uso de nombres "cuasificticios" en los jugadores, cambiando a Simone por Simone, y cosas por el estilo, lo cual nos hace pensar que ha debido existir algún tipo de problemática a la hora de licenciar la imagen y nombre de los jugadores. Aún así, son todos ellos perfectamente reconocibles, y a efectos prácticos ofrecen lo mismo que otros juegos con licencia. De hecho, las voces de los comentaristas durante el juego hacen que casi no se



distingan los nombres ficticios de los reales

Varios detalles atmosféricos y ambientales que transmiten la sensación de "estar ahí"

METIDOS EN EL AJO...

Una vez iniciada la partida, y antes de meternos de lleno en la acción, nos encontramos con el habitual preámbulo de jugadores calentando y unos estadios que sorprenden por el realismo que suscitan, con el público co-

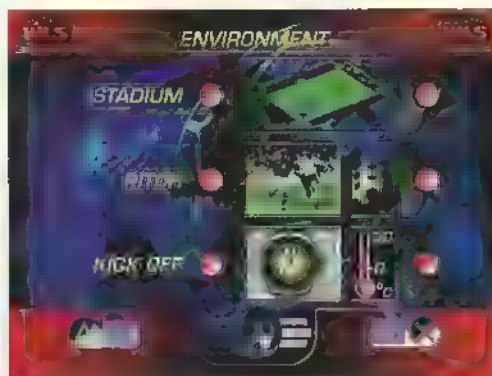
reando a sus equipos y haciendo "olas", un fondo digno de un juego de carreras, y toda clase de detalles atmosféricos y ambientales que transmiten una auténtica sensación de "estar ahí".

Retomando el apartado de los jugadores, éstos están dotados de animaciones totalmente reales y muy espectaculares, capturadas del movimiento del jugador británico internacional Les Ferdinand. El innovador sistema empleado por la gente de Silicon Dreams para almacenar la información relativa a las mencionadas animaciones, les ha permitido ahorrar un considerable espacio de memoria, de forma que se pudieron incluir muchas más y más variadas.

Este ahorro en memoria les ha permitido, también, poder emplear texturas y modelos poligonales de mayor calidad y definición para los jugadores. Aunque, en este sentido, se aprecia de inmediato que existen 3 o 4 modelos poligonales base, que son variados en proporciones para el resto de componentes del equipo o selección, y que tienen el sospechoso rostro de un grafista o un programador... De nuevo, la falta de una licencia de imagen se ha visto suplida por la simpática cara de alguno de los componentes de Silicon Dreams.

CONCLUYENDO...

Se podría decir a las claras, que WLS es un título que trata de recoger lo mejor de FIFA y de Actua Soccer quienes, a su vez, habían intentado tomar ciertos elementos de jugabilidad de otros títulos más clásicos y antiguos. Pero, además, WLS no sólo toma esos elementos, sino que



intenta profundizar un poco más en ellos, o al menos dar su visión particular y personal.

Este hecho se hace notar, por ejemplo, en las teclas de control de disparo, apreciándose cierta analogía con FIFA en el número de teclas y el tipo de acciones como correr, pasar o empalmar, pero dando, quizá, mucho más control al jugador y variando un poco, o profundizando, en algunas de esas acciones, como la de tirarse para fingir falta, etc.

Por otro lado, la forma en que se seleccionan los jugadores, que es completamente automática y por proximidad al balón, recuerda, sin duda, a Actua Soccer pero con la particularidad de que los jugadores cuentan con un ápice de inteligencia artificial a este efecto que les hace encaminarse hacia el balón ellos solos, dando la oportunidad al jugador de concentrarse en la acción que va a realizar a continuación.

Como comentábamos anteriormente, este último "invento" no nos ha resultado del todo satisfactorio pero se podría interpretar como un avance en el género, a



falta de ser "pulido" un poco más.

En fin, ejemplos como estos hay muchos más, pero dejaremos que seáis vosotros mismos los que descubráis y disfrutéis éstos y otras sutilezas del juego que, sin poder apropiarse del apodo de "El mejor juego de fútbol", para lo que, según un juez español, debería contar con el voto objetivo y popular mayoritario del país, sí podría hacer suyo el título de "Quizás, el mejor juego de fútbol"... ♦



Les Ferdinand: un as del fútbol.

DESCUBRIDLO

HAMMER

ENER

YA DISPONIBLE



AUTOR: ALAN WILDER

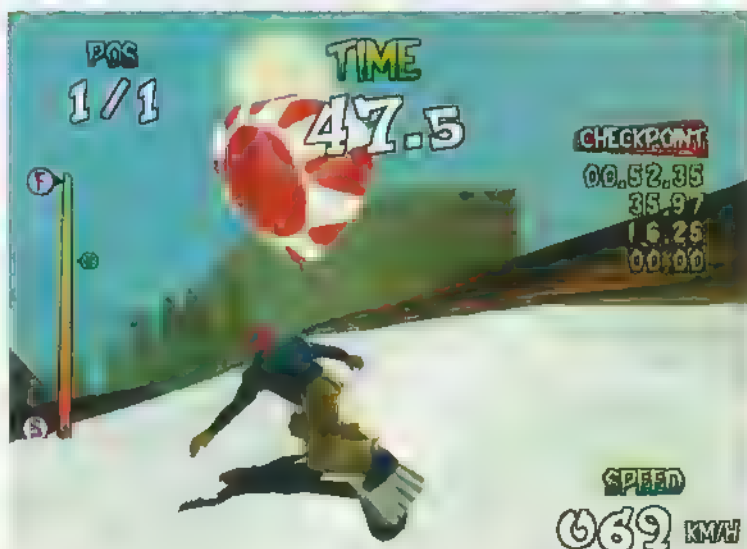
El primer Snowboard para PCs

SNOW WAVE: AVALANCHE

Los afortunados poseedores de una PlayStation hemos disfrutado de arcades deportivos radicales. Pues bien, ya era hora de que a alguien se le ocurriera pensar en los jugadores de PC. Hammer Technologies y su Snow Wave: Avalanche parece que van a ser los primeros en conseguirlo.

Tras el lanzamiento de su primer videojuego, Te Break Tennis 98, Hammer Technologies tiene ya preparado el segundo lanzamiento: comenciamos al SNOW WAVE AVALANCHE. Este nuevo título saldrá a la calle bajo el sello de Hammer Sports y nos introduce de lleno en el mundo de uno de los deportes más espectaculares y atractivos del momento: el SNOWBOARD. Por lo que hemos podido observar del juego, con SNOW WAVE AVALANCHE disfrutaremos de vertiginosas descensos entre riscos y cañones hechos realizando aterradoras saltos al vacío e imposibles acrobacias dignas de un auténtico campeón de snow.

La jugabilidad y la espectacularidad están garantizadas con SNOW WAVE AVALANCHE, el nuevo arcade deportivo

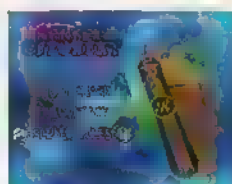
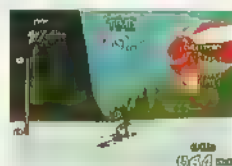


de Hammer Technologies ya que potencia técnica no le falta gracias al nuevo engine 3D que incorpora este título en el que se incluyen novedades técnicas y gráficas bastante asombrosas.

TECNOLOGÍA ESPECTACULAR

Avalanche 3D es el nombre del engine 3D que mueve los más de 600 polígonos de los surfers y los cerca de 30 000 polígonos de

las pistas del juego, a más de 30 fps. Todo ello, gracias a su soporte para aceleradoras 3D, su enorme capacidad de render (polígonos texturados con corrección de perspectiva, subpixel, filtro bil-

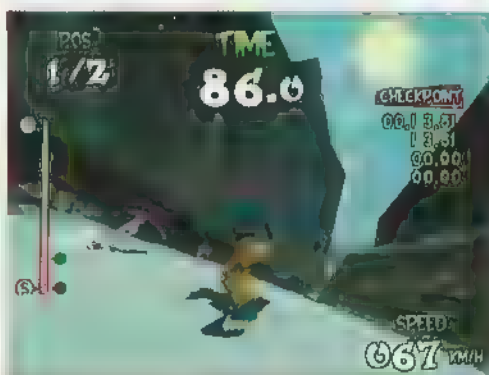
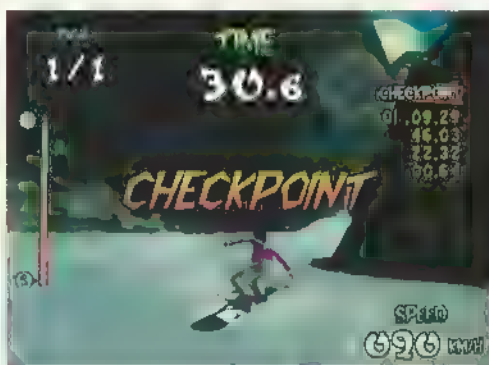


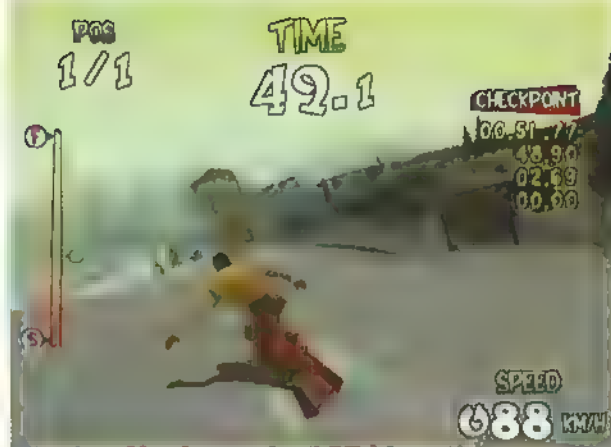
near y z-buffer) y la aplicación de efectos de iluminación, sombreado, niebla y ghost layering, que dotan al conjunto de un alto grado de realismo.

Además, se incluye soporte para las mejores aceleradoras 3D del mercado 3Dfx y PowerVR. Pero no creáis que sólo han pensado en los poseedores de tarjetas aceleradoras adicionales con los antes mencionados, pues Snow Wave rinde de maravilla en la mayoría de los chip aceleradores del mercado (Nvidia, Rendition, Permedia, Virge, Millennium, ...).

De todas maneras, hay que reconocer que es un título un tanto exigente en cuanto a prestaciones de hardware pero os aseguramos que el resultado lo merece.

STC Surface Torsion Camera. Cuando una pista presenta variaciones de inclinación tan acusadas como las de una pista de descenso de snow extremo, el





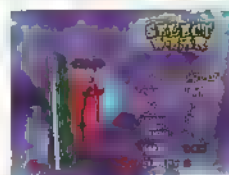
VESTIMENTAS

Los atletas snowboarder, a parte de poseer tres vestimentas diferentes cada uno. Desde los oficiales hasta los más hardcore.

dad del BOARDERCROSS y la habilidad en el salto del BIG JUMP se suman, para que demuestres que eres el snowboarder más completo y genial de todos los tiempos.

MÁS OPONENTES, MÁS DIVERSIÓN

En las competiciones de Snow Wave Avalanche nos enfrentaremos a tres tipos de oponentes. El primero de ellos es nuestro fantasma o Ghost, un snowboarder que imitará nuestros propios movimientos, con lo que tendremos que superarnos a nosotros mismos cada

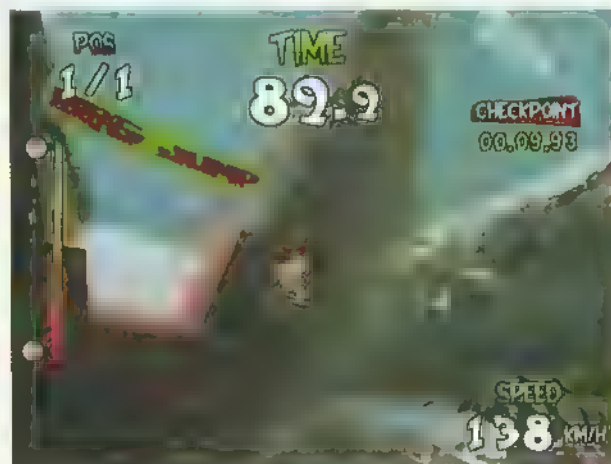
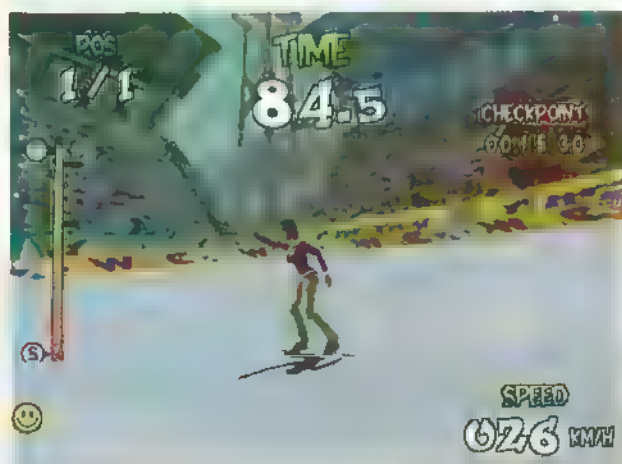


vez que compitamos contra él.

También podremos elegir un enfrentamiento directo contra otros snowboarders, cada uno de ellos con sus propias características y hábitos a la hora de descender por la montaña. Por último, tenemos la posibilidad de luchar contra el tiempo en un descenso con trarreloj en el que tendremos

que apurar las frenadas al máximo para entrar a tiempo en los checkpoints en los que se dividen las pistas.

O bien podrás enfrentarte a oponentes humanos en el modo Multiplayer, compitiendo contra un máximo de cuatro competidores en cualquier era de las pistas de velocidad o saltos del juego. ♦



Aprenda todas las técnicas de la fotografía digital paso a paso con los cuadernos creativos de **FOTO DIGITAL Mac & PC**



Con el número 1 un CD-ROM con la versión demo del programa de tratamiento de imagen más utilizado tanto en Mac como en PC

Adobe Photoshop 4.0 y las imágenes correspondientes del nº 1 y 2 de **FOTO DIGITAL Mac & PC** para poder realizar los trabajos propuestos en dichos números.

Café



FOTO DIGITAL Mac & PC

COMO RETOCAR

GALERIA DIGITAL
Victoriano Braseo

PRACTICA
Una guía para una serie de trabajos

TRABAJO PROFESIONAL
A función para Color Color

PROCESOS
Hacer un efecto de telecine

TRUCOS
Una guía para siempre

FOTOS DETERIORADAS

OLYMPUS C-1400L

2 MAGNIFICAS LAMINAS (30 x 40 cm)



Sepa como trabajan los profesionales y aplíquelo a sus propios trabajos
FOTO DIGITAL Mac & PC le dice como hacerlo.

Para más información visite nuestra página Web www.mercurio.net/dathouse

ESTA CAMARA DIGITAL PUEDE SER SUYA

Suscribiéndose a **FOTO DIGITAL Mac & PC** podrá participar en el sorteo de una cámara digital C-1400L de **OLYMPUS** que se celebrará el 10 de septiembre de 1998



El nombre del ganador se publicará en el núm 6 de **FOTO DIGITAL Mac & PC**.

ELIJA UNA DE ESTAS DOS OFERTAS

OFERTA Nº 1

OFERTA Nº 2

Ahorre un **10%**
12 números por sólo **9.600 ptas.**



Le regalamos el CD-ROM (sólo para PC)
LA PRIMERA PINACOTECA DEL MUNDO

Pague 10.700 ptas. por 12 números de **FOTO DIGITAL Mac & PC** y consiga GRATIS este fantástico CD-ROM valorado en más de 3.000 ptas.

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Oferta valida sólo para España

Sí deseo suscribirme a **FOTO DIGITAL Mac & PC** por un año, 12 núm. y beneficiearme de la oferta que a continuación les señalo **Nº 1** ☐ **Nº 2** ☐ Marque con una x la casilla correspondiente. También me da derecho a participar en el sorteo de una cámara digital Olympus C-1400L que se celebrará el 10 de septiembre de 1998.

UTILICE MAYUSCULAS PARA RELLENAR ESTE BOLETIN

Apellidos _____ Nombre _____
Domicilio _____ Teléfono _____
Código postal _____ Ciudad _____ Prov. _____

EL IMPORTE DE LA SUSCRIPCION LO ABONARE DE LA SIGUIENTE FORMA:

- ☐ Giro postal (adjunto fotocopia del resguardo)
☐ Cheque a nombre de EDITORIAL DAT HOUSE S.L., que adjunto.
☐ Con cargo a mi tarjeta Visa núm. / / que caduca

Recorte o copie este cupón y envíelo a EDITORIAL DAT HOUSE, S.L.
Avda. Monforte de Lemos 83 - 8º C - 28029 MADRID

SUSCRIPCIONES Y NUMEROS ATRASADOS:
TELE: (91) 300 55 77 FAX (91) 300 53 89

DESARROLLADOR ▶

▶ UBI SOFT

GÉNERO ▶

▶ VERANO 98



AUTOR: NACHO VALENCIA

La última guerra solar

XENOCRACY

Es la era de la colonización espacial. El ser humano ha llegado a límites tan insospechados, que ni él mismo podía imaginar en el siglo XXI. Ahora, es el momento de imponer nuestra ley, de nuevo. En este momento, el equilibrio del sistema solar depende de ti.

Nos encontramos en el año 10.600 de nuestra era común. Tu eres un Ala Dorada y debes restablecer o intentar que no se desvonezca el equilibrio en nuestro sistema solar. Ahora, pueden salir a flote todos los trapos sucios entre las cuatro superpotencias planetarias, y eso puede suponer un amargo desenlace, la aniquilación total.

Algo por lo que se ha caracterizado Xenocracy es por ser una especie de 3 en 1, ya que puedes jugar en tres tipos de modalidad diferente en el mismo CD.

LAS MODALIDADES

Como te decíamos en unas líneas más arriba, este juego tiene la posibilidad de que juegues a tres modalidades diferentes que te vamos a presentar ahora mismo:

- **ARCADE:** esta modalidad es simple. Recuerda a las de las máquinas recreativas, pues vas en una nave totalmente preparada para luchar hasta el fin. Deberás conseguir la mayor puntuación durante las 10 misiones, en las que a medida que acabes una entrarás en otra progresivamente. Te aseguramos que ninguna de estas misiones va a ser demasiado fácil, deberás aplicarte al máximo

si quieres triunfar en las misiones.

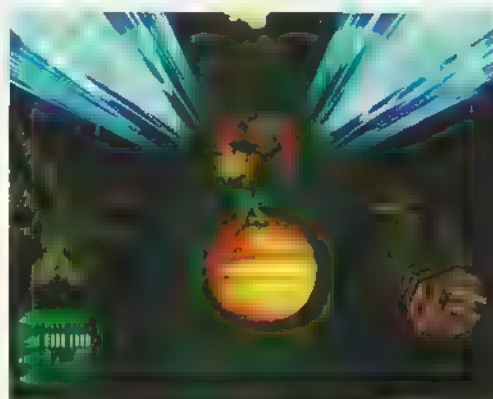
- **SIMULACIÓN:** con esta modalidad podrás volar con cinco naves diferentes entre sí. Cada una tiene unas características sorprendentes: agilidad, potencia, resistencia, velocidad y equipo de detección.

Puedes armar cada nave con un arsenal de 36 armas diferentes y suplementos para la nave. Vamos, que te puedes fabricar una navecita de lo más bonito que hay y, a la vez, mortal. Asimismo, puedes visionar el mapa de formas diferentes. Tienes un sistema de navegación bastante completo, además de un sofisticado sistema de seguimiento, el cual te será muy útil.

Deberás ser hábil a la hora de liberar tus bata-



Una total explosión estelar.

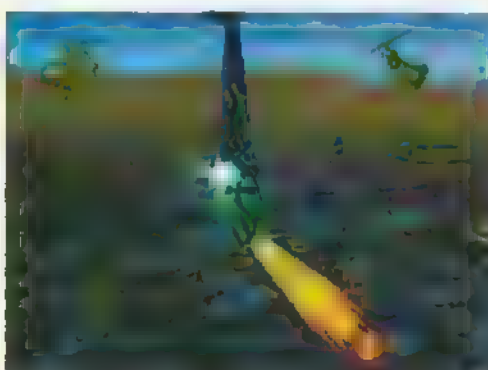


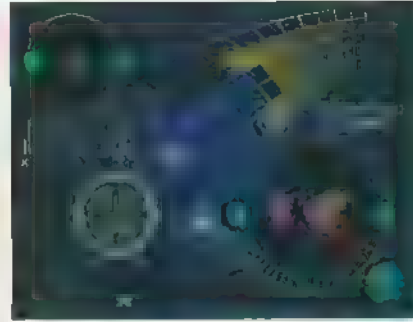
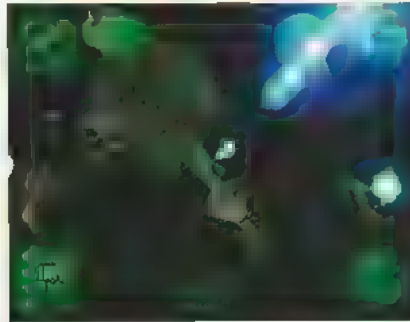
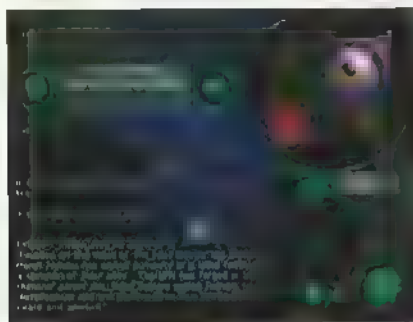
llitas, has de tener algunas nociones de estrategia, ya que este aspecto no es de lo más fácil en el juego en cuestión. Por si eso fuera poco, tenemos que decir a favor de su dificultad que su interfaz no es nada sencillo, pues tendrás que aprenderte la utilización de más de 70 teclas. Si decíamos que Team Apache era complicado verás cuán-

do intentes jugar con Xenocracy, se puede considerar como una mezcla entre Team Apache y HWar, a batalla y estrategia espacial, por un lado, y, por el otro, la dificultad y escasa maniobrabilidad.

- **MULTIJUGADOR:** Pues sí, como lo oyes. Si te aburres matando siempre a los mismos, no tienes más que coger el teléfono, llamar a un par de colegas y proponerles una interesante partida de Xenocracy. ¿Hace un Xenocracy chcos?, si te responde de forma afirmativa, has de saber que tendrás que ser un máximo de ocho jugadores.

En esta modalidad del juego tienes la oportunidad de volar con las naves enemigas, ya que claro, sólo hay cinco





naves protagonistas, y si eliges ocho personas faltan tres naves, con lo que se asignarán a esas tres personas tres naves enemigas.

Si juegas en multijugador tienes cuatro tipos de juego diferente, el típico Deathmatch, todos contra todos, la defensa de la base, en la que unos son los buenos y otros los malos. Esto es algo muy curioso porque se pueden intercambiar los papeles y resulta sorprendente, una vez atacar tu propia base y otra defenderla. El Teamplay, o juego en equipo, en la que se asignará una misión y deberéis llevarla a cabo y, finalmente, a modo de Tag, que si no eres un experto mejor que no juegues

ASPECTOS TÉCNICOS Y GRÁFICOS

El juego ha sido desarrollado para poder soportar una tarjeta gráfica aceleradora. Seguramente habrás notado, si tienes un P133, que va algo lento, por no decir bastante. De todas formas, si dispones de una aceleradora notarás muchísimas mejoras en el juego.

Los modelos 3D no están muy modelados, a veces algo pobre en lo que a textura se refiere, (que eso es muy importante), pero pueden pasar. Por su parte, la engine del juego es una engine bastante similar a la de la I-War mueve

bastante libertad. Además, las explosiones no están nada mal, pero a veces pueden pixelar bastante, o sea que no te sorprenda si esto ocurre. ¡Ah!, se nos olvidaba decirte que incorpora un sistema de niebla bastante decente en un par de escenarios, aspecto que, seguro te gustará bastante.

El juego cuenta con unas 59 texturas diferentes para el suelo lunar y siete lugares diferentes donde deberás completar tu misión. Asimismo, cuentas con alrededor de 50 naves enemigas diferentes a las que podrás destrozar a tu antojo, y un montón de Aliens bastante feos a los que te gustará matar al otro barrio.

Con todos estos detalles podemos decirte que el juego no está nada mal. Tiene más o menos de todo y lo combina muy bien. El sonido es de Xenocracy y cuenta con unas músicas ambientales curiosas, aparte de una banda sonora impactante. Y lo mejor de todo es que lo tienes traducido al español completamente.

Los modelos de Xenocracy no cuentan con demasiados polígonos pero no es de extrañar, ya que, a veces, la pantalla se llenará de naves, tanto amigas como enemigas y con una sobrecarga de polígonos ya sabemos todos lo que pasa.

Si dispones de tarjeta 3D tienes ante tus ojos un desarrollo que más o

menos te dejará bastante contento, pero sólo si eres de esos a los que les vuelven locos los juegos de estrategia espacial, pero si no es así, tranquilízate, puedes liberar tu propia batalla en la modalidad arcade. Es un juego creado para todos los gustos, aunque seguro que no querrás volar solo si tienes miedo a volar demasiado alto y rápido.

En definitiva, que los chicos de Grolier Interactiva se han currado el desarrollo y lo más importante es que han dado "caña" a los detalles haciendo un juego no demasiado suelto pero sí divertido. Y recuerda, si no tienes paciencia, con juegos de este tipo no llegarás a ningún lado. ♦

JUEGOS CD-ROM

ULTIMA ONLINE	MITRAN PLATOON 2	XCOM4: INTERCEPTOR	INCOMING (3Dfx)	EASTERN FRONT	F-117A (3Dfx)	FINAL FANTASY 7	PANZER COMMANDER
11.990 Pts.	8.490 Pts.	8.990 Pts.	8.490 Pts.	8.490 Pts.	8.490 Pts.	8.490 Pts.	8.490 Pts.

SIMULADORES DE VUELO

						Y TAMBIEN:	
F16 (JANES) (3Dfx)	COMANCHE GOLD	H.3. KOREA (3Dfx)	HANGAR 2 LONGBOW 2 (3Dfx)	F22 RAPTOR (NOVA LOGIC)	FALCON 4 (3Dfx)	1943 EUROPEAN AIR WAR	CONSUL
8.490 Pts.	8.490 Pts.	8.490 Pts.	8.490 Pts.	7.990 Pts.	8.990 Pts.	ACES X-FIGHTERS	8.490 Pts.
						AIR WARRIOR 3	3.990 Pts.
						F22 A.D.F.	7.990 Pts.
						F22 TOTAL AIR WAR	5.490 Pts.
						FLIGHT UNLIMITED 2	6.990 Pts.
						IF-22 PERSIAN GULF V 5	8.990 Pts.
						JETFIGHTER FULLBURN	8.490 Pts.
						SU-27 FLANKER 2.0	CONSUL

NOVEDADES

ARMY MEN	8.490 Pts.
BATTLES OF JULIUS CAESAR	7.990 Pts.
C & CONQUER: SOLE SURVIVOR	9.990 Pts.
CASTROL / HONDA SUPERBIKES	7.990 Pts.
DARK OMEN (WARHAMMER 2)	7.990 Pts.
DAWN OF WAR (TIEMPO REAL)	8.490 Pts.
DEER HUNTER (TOP en USA)	4.990 Pts.
DESCENT: FREESPACE (3Dfx)	8.490 Pts.
DOMINION	8.490 Pts.
DUNE 2000	8.490 Pts.
DEATHTRAP: DUNGEON	7.990 Pts.
INTERSTATE 76 NITRO RIDERS	7.490 Pts.
IPANZER 44 (3Dfx)	7.990 Pts.
MIGHT AND MAGIC 6	8.490 Pts.
NIGHTMARE CREATURES	7.990 Pts.
OF LIGHT AND DARKNESS	8.490 Pts.
PAX IMPERIA 2	8.490 Pts.
REBELLION (LUCASARTS)	8.490 Pts.
SHADOW MASTER	7.990 Pts.
SIM SAFARI (MAXIS)	8.490 Pts.
SOLDIERS AT WAR (SSI)	8.490 Pts.
STARCRRAFT	7.990 Pts.
TEX MURPHY 3 (incluye DVD)	8.990 Pts.
TRESPASSER J PARK (3Dfx)	8.490 Pts.
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98	7.990 Pts.
ULTIMA IX: ASCENSION	8.490 Pts.
UNREAL	8.490 Pts.
WARBREDS	8.490 Pts.

PACKS - COLECCIONES

CIV2: SETTLERS 2 + 5: MCITY 2000	8.990 Pts.
DUKE 3D: PLUTONIUM HIT OUT-ZONE	8.990 Pts.
RED ALERT + 1 + 2 EXPANSIONES	8.990 Pts.
HEROES M. & MAGIC 2 + EXPANSION	8.990 Pts.
STONEKEEP + WIZARDRY GOLD + WASTELAND + DRAGON WARS + WORLD OF XEN + BARDS TALE TRILOGY	8.990 Pts.
BATTLE ISLE 1 + 2 + 3	8.990 Pts.
BG GETTYSBURG, ANTIENTAM, SHILOH y BULL RUN	8.990 Pts.
BG NAPOLEON RUSSIA, FREILDE WATERLOO, WATERLOO y AGE OF SAM	8.990 Pts.
ULTIMA 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8	8.990 Pts.
WARCRAFT 2 + EXPANSION	8.990 Pts.

EXPANSIONES - ADD ONs

AGE OF EMPIRES EXPANSION	5.490 Pts.
DARK REIGN EXPANSION	5.490 Pts.
GLAKE 2 - JUGGERNAUT PACK	5.490 Pts.
GLAKE 2 - THE RECKONING	7.490 Pts.
DOOM 2, DUKE 3D, C&C, WARCRAFT 2	3.990 Pts.
CIV2 - FANTASTIC WORLDS	5.490 Pts.
DIABLO HELLFIRE	5.490 Pts.
MAGIC THE GATHERING EXPANSION 2	5.490 Pts.
MALICE y SHRAK PARA DUKE	5.490 Pts.
DARK COLONY EXPANSION	5.490 Pts.
EASTERN FRONT EXPANSION	5.990 Pts.
HEROES MIGHT AND MAGIC 2 EXP	5.490 Pts.
FLIGHT SIM 98: BERLIN, CANALS, VIENNA, VENEZIA, AERBUS 98 etc...	5.490 Pts.

LIQUIDACIONES

BATTLEGROUND ARDENNES	4.990 Pts.
BETRAYAL AT ANTARA	4.990 Pts.
BIRTHRIGHT	4.990 Pts.
DARK EARTH	5.490 Pts.
DARK REIGN	5.490 Pts.
RIFA 97 + LINKS LS + PETE SAMPRB	6.490 Pts.
RIFA 98	4.990 Pts.
G-POLICE	5.490 Pts.
LORDS OF MAGIC	5.490 Pts.
OUTLAWS	3.990 Pts.
PACIFIC GENERAL	3.990 Pts.
PRO PILOT	4.990 Pts.
PANZER GENERAL 2	5.490 Pts.
SEMPER FI	5.490 Pts.
UBIK	5.990 Pts.
ULTIMATE RACE PRO	5.990 Pts.
UPRISING	4.990 Pts.
WARRIORS 3	5.490 Pts.

IVA y GASTOS de envío INCLUIDOS
Productos importados: algunos en inglés
DISTRIBUIDOR: GOLD CITY CONDICIONES

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO

Enviar a: MEDIA MADRID - C/ Marqués J. Real 22-7ªA - 28019 MADRID - FAX: (91) 4693426

Desearé recibir el pedido de la derecha y su catálogo. TITULOS PEDIDOS

Desearé recibir solamente su catálogo de CDROMs

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCION

TNO

C-POSTAL

Precio

1)

2)

El gusano peleón

EARTHWORM JIM 3D

GÉNERO

PRODEM

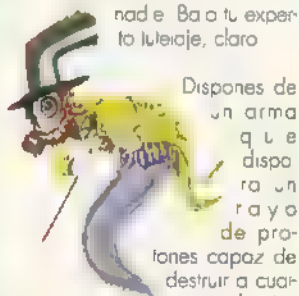
PROXIMAMENTE



AUTOR: NACHO VALENCIA

Uno de los muñecajos mejor animado de los arcade 3D se te presenta en una nueva aventura. Para algunos es simpático, para otros, los que no tienen un P166, es una pesadilla.

De pronto, no lo sabes muy bien por qué, te ves en un mundo de fantasía en el que sólo Jim sabe desenvolverse como nadie. Basa tu experiencia en el juego, claro.



Dispones de un arma que puede disparar un rayo de protones capaz de destruir a cualquier bicho viviente que se cruce en tu camino. Y te aseguramos que se cruzarán bastantes bichos.

El juego en sí es realmente divertido y la historia resulta muy curiosa, ya que te encuentras en un mundo desconocido en el que tienes que deshacerte de todo lo que se mueva y pasarte, así, todos los niveles.

En lo que a jugabilidad del juego se refiere hay



que comentar ciertos puntos de vista que desmerean bastante al juego. En primer lugar nos encontramos con la velocidad que es demasiado lenta. Jim, nuestro personaje, tiene tres posturas, correr, saltar y andar sigilosamente. La animación del muñeco es bastante buena y muy de acuerdo con el personaje, pero va a tirones una barbaridad, y estamos

hablando del juego visto en un P200. Primeramente, el juego se vio en un P100 y al ver que era imposible de manejar debido a su lentitud en la pintada de polígonos y de texturas se decidió ver en un P200, ya que nos encontramos, pues prácticamente



le lo mismo, muy lento y a tirones, incluso en baja resolución. Por lo que es complicado de admitir que un juego de tipo de Earthworm Jim vaya a tirones en un P200.

El sonido de juego no es mala pero, claro, lo que interesa no es el sonido, sino el juego en sí y, sinceramente, deja bastante que desear. Los modelos 3D del juego no poseen una excelente calidad, ni mucho menos, y el muñeco cuenta con 3 colores:

blanco, verde y azul, siendo bastante pobres aunque la animación de Jim sea muy buena. Los demás aspectos gráficos nos dejan con ganas de ver algo mejor.

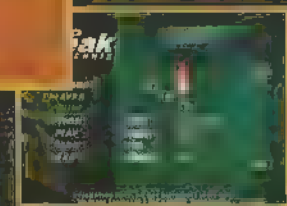
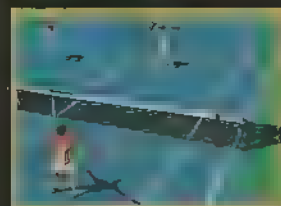
Su primera parte era un plataformas muy divertido, en el que ibas ascendiendo de niveles a medida que te los pasabas, como todos los plataformas, en la segunda entrega se retocaron algo los gráficos y le añadieron nuevos niveles, vamos, una secuela normal y corriente y, por fin, se decidieron a hacer una tercera parte. Un Earthworm Jim 3D, y la verdad es que es ha quedado un 3D muy pobre.

La animación del muñeco sí resulta excelente, además de graciosa, y los samples que le han metido para su voz son muy cómicos. Gritos como el famoso "YIIHAAAA!" de los típicos cowboys americanos hacen del personaje que manejas lo único bueno del juego. ♦



Tie Break

TENIS 98



El juego de tenis más espectacular

El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíble efectos visuales como destellos de sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, cámaras móviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D.

¡Es real!

Podrás realizar todo tipo de golpes, hacer dejadas, cortar la bola, smashes, subir a la red, lanzarte en plancha o por el punto, y mucho más. Esto es sólo el principio.

Además Tie Break implementa un innovado sistema de control de juego con el que realmente podrás sentirte un verdadero tenista de élite.

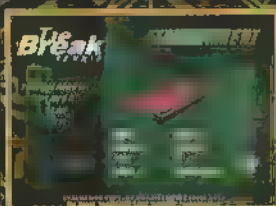
Llega a ser el número uno del tenis mundial

Compite en ocho estadios distintos, treinta y dos jugadores a elegir, juego en individual o dobles, en partido simple o campeonato, masculino, femenino o mixto. Además Tie Break ofrece soporte multijugador con un máximo de cuatro jugadores en red.

Tie Break sólo te ofrece las posibilidades, tú decides.

PC Sólo
CD 2995

De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas



HAMMER Technologies
C/Alfonso Bómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spain)
Phone: +34 1 304 06 22 Fax: +34 1 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com

DESARROLLADOR

PROF.

GENÉR.

UNCONFIRMAR

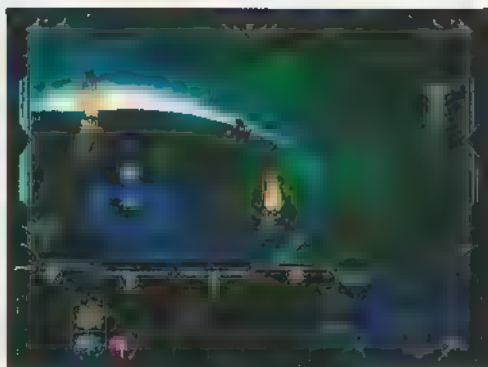


AUTOR: ÁNGEL F. JIMÉNEZ

De entre los muertos

THE REVENANT

Nos quejábamos de la poca cantidad de títulos de rol que podíamos disfrutar hace tan sólo unos meses. Ahora, la situación ha cambiado en estos días. Pronto tendremos entre nosotros a The Revenant: un juego de rol algo tétrico.



Desde juego los adictos al rol no pueden quejarse. Hace un año las novedades en este sentido eran prácticamente nulas. Todos esperábamos con ansiedad la segunda parte de *Lands of Lore* y poco más porque tampoco había mucho más.

Pero ahora, afortunadamente, se está produciendo una avalancha de juegos de este género. *Might and Magic 6*

Fallout: Desert to Undermountain que encontraremos comentados en este número de la revista. Pues a ellos se une The Revenant, un juego que causará sensación entre los adictos al género.

The Revenant está ambientado en un extraño mundo. Usa una tecnología que combina de una forma o más dinámica los fondos y personajes creados con tecnología 3D. Asimismo,

el juego incluye una enorme cantidad de animaciones para dar más "vida" al asunto.

El jugador podrá explorar un vasto mundo lleno de calabozos, ciudades castillos y sobre todo tendrá que combatir con toda una legión de monstruos. También aparecen los típicos elementos de rol como es la exploración de territorios, la resolución de enigmas y en fin, todo aquello que

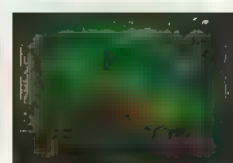
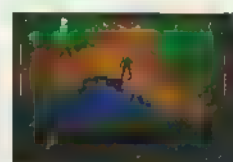
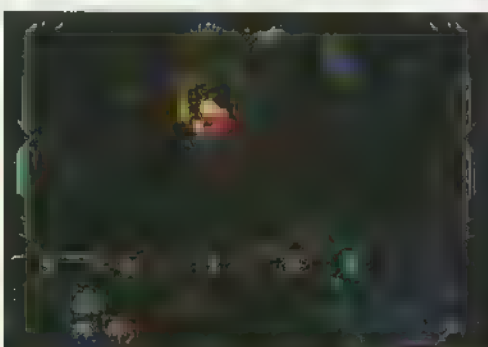
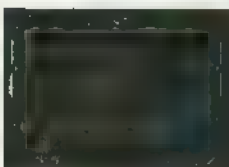
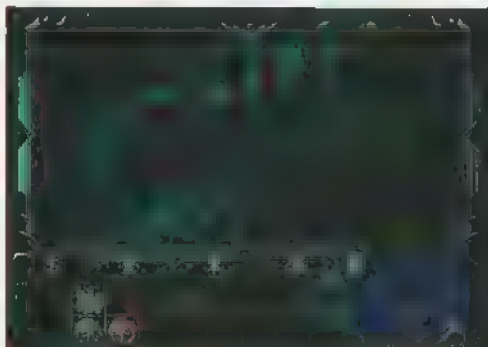
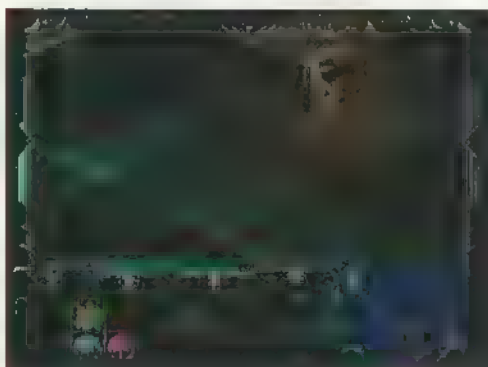
nos hace tan felices al enfrentarnos a todo un reino mágico.

La tecnología que se utiliza está basada en una perspectiva en tercera persona y gráficos en 16 bits, lo que permite que todos los gráficos tengan un realismo impresionante para evocar una fantasía perturbadora. Es decir, que te crees que estás ahí. El motor de Revenant usa una nueva tecnología que posibilita a los efectos de luz

adaptarse al territorio que estamos explorando. De esta forma se obtiene un ambiente muy tétrico, adecuado para el juego que estamos comentando.

La historia se basa en el mundo de Revenant, un lugar de extraño y terrible belleza. A mismo tiempo Encarnas a un guerrero muerto hace mucho tiempo, pero que por medio de la magia ha sido resucitado por alguien para servirle. Esto se conoce como un Revenant. El motivo de su llamada es para cumplir una venganza prevista por el guerrero que te ha invocado, de ahí que tengas que viajar a extraños lugares para resolver un caso de secuestro de la hija de guerra.

En fin, muy pronto estará entre nosotros The Revenant, un nuevo soplo de aire para el género, aunque se trate de un soplo muy oscuro. ♦



Con **DIV Games Studio** hemos demostrado que

www.divgames.com

cualquiera puede hacer juegos

1ª EDICIÓN
AGOTADA

2ª
EDICIÓN
A LA VENTA

¿cualquiera?

250.000

15 Videojuegos
completos.

2000 Gráficos, créditos
en 2D y 3D.

500 Páginas de ayuda
electrónica.

1000 Efectos
de sonido.

348 Páginas de manual
de usuario.

25000 Horas de desarrollo
para crear DIV.

TELÉFONO DISTRIBUCIÓN
(91) 304 06 22 • EXT. 137

(bueno... cualquiera no)

PROFESIONAL

Porque con DIV Games Studio podrás realizar videojuegos comerciales libres de royalties. La imaginación y la creatividad la pones tú, DIV se encarga del resto. Seguro que nunca has visto nada igual.

GANAR 1.000.000 Ptas

Con DIV podrás participar en el Concurso de Programación de Videojuegos con DIV, organizado por PC Actual. Y optar a grandes premios y la comercialización de los



HAMMER
Technologies

Alfonso Gómez 42, nave 112
28037 Madrid, España
Tel. (91) 3.04.06.22
Fax: (91) 3.04.17.97
e-mail: hammer@studios.com



DESARROLLADOR

PROEM

GÉNERO

VERANO '98



AUTOR: ALAN WILDER

A toda marcha ...

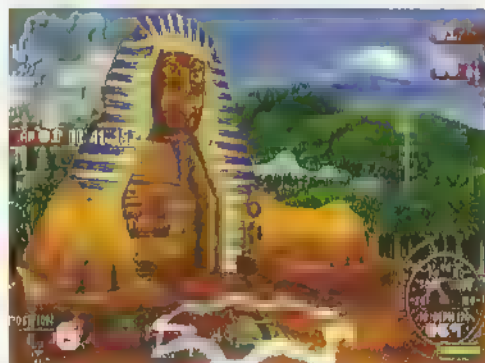
WRECKIN CREW

¿No conoces todavía de lo que es capaz de hacer un buen coche cuando no tiene límites de ningún tipo? Pues, puede dar lugar a un espectacular arcade de los que no puedes quitarle el ojo de encima en ningún momento, porque acabarás en la cuneta.

Uno de los géneros más apreciados por todos los fanáticos de los juegos son los coches de carreras. Ahí tenemos títulos tan consagrados como *Screamers* o *Need for Speed*, aunque resultan un poco "serios" sin que por eso se pierda nada de jugabilidad o diversión.

Pero ha llegado el momento de divertirnos aún más. El primer paso lo dio *Grand Theft Auto*, con su visión tan distorsionada de lo que puede ser una carrera de circuitos. Más bien hay que decir que, más que carrera, se trata de ver a quién atropellas y que no se de cuenta la policía. Un argumento violento, pero con menos repercusión para el cerebro que cualquier programa de TV nocturno con presentadoras y presentadores estúpidos.

Y *Wreckin Crew* va por esa línea, aunque no con el trasfondo de



violencia implícita de *Grand Theft Auto* pero tampoco se trata de un juego de carreras normal. Muy al contrario,

vas a participar en el campeonato más loco que te puedas imaginar.

RECORDANDO VIEJOS TIEMPOS

Si habéis visto cualquier película de los 50 y, sobre todo, los vehículos que aparecen, ya tenéis una idea de en qué cachorros vais a probar vuestras habilidades. Se trata de los viejos modelos de siempre pero adaptados a una carrera donde, en primer lugar, no existen muchas reglas de carácter moral



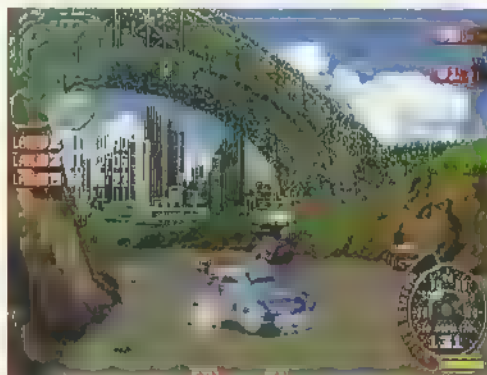
y lo único realmente importante es llegar el primero.

Cada uno de los vehículos que escogas tiene un poder, ya que no debes olvidar que estás ante un puro arcade, y aparte de circuitos habrá multitud de zonas secretas con bonificaciones, objetos que mejoren tu vehículo y todo eso.

Pero, realmente, los auténticos protagonistas son los diversos participantes que puedes escoger para que conduzcan

tu vehículo. Ante todo hay que avisarte que no vas a encontrar a ningún tipo como Niki Lauda, ni mucho menos. Simplemente, es una galería tal de personajes que vas a pensar que estás loco por tener que contar con gente como esa. Pero no te fíes mucho de la primera impresión. Te podemos asegurar que estos chicos y chicas tienen muchos poderes ocultos bajo su manga. Y realmente los tienen. Cada uno de estos pilotos podrá atacar con armas distintas a los adversarios, así que imagínate lo divertido que es *Wreckin Crew* bajo red. Todo un señor arcade.

Pronto estará entre nosotros este juego que viene a dar vida y un aire más fresco a un género ya bastante moribundo. Y lo que sí podemos asegurar es que si te gusta la filosofía consueña de jugar y jugar, tal vez estés con tu juego favorito del mes. ♦



El logotipo Intel Inside® y Pentium® son marcas registradas y MMX es una marca registrada de Intel Corporation.

¿Aún
espera
que aparezca
lo último?

Decídase ya.

La última tecnología y
la máxima rentabilidad



SERVIDORES

- 1 o 2 procesadores INTEL® PENTIUM® I 300 Mhz
- 128 Mb ECC RAM
- 3x4 Gb HDD ULTRAWIDE SCSI
- RAID 0,1,5 (DPT)
- INTEL LANDesk® SERVER MANAGER PRO V.2

ESTACIONES DE TRABAJO

- Procesador INTEL® PENTIUM® II 266 Mhz
- 64 Mb SDRAM
- 4 Gb HDD ULTRAWIDE SCSI
- ATI XPERTWORK 8Mb SGRAM (AGP)

PUESTO DE TRABAJO MULTIMEDIA

- Procesador INTEL® PENTIUM® II 233 Mhz
- 32 Mb SDRAM
- SVGA 64 bits 4Mb 3D
- CD-ROM 32x o DVD
- Sonido 3D AWE

**Cop-Comelta: La más completa gama
de ordenadores que incorpora los últimos
avances en tecnología y diseño.**



Comelta

Comelta, s.a. INTERNET <http://www.comelta.es>

Ctra. de Fuencarral Km 15,700 - Edificio Europa 1º pl. - I • Tel. (34 1) 657 27 50 • Fax (34 1) 662 20 69 • E-mail: mad-informat@comelta.es

28108 ALCOBENDAS (Madrid)

Avda. Parc Tecnològic, 4 • Tel. (34 3) 582 19 91 • Fax. (34 3) 582 19 92 • E-mail: infacom@comelta.es

08290 CERDANYOLA DEL VALLÈS (Barcelona)

Rua do Empreesto Industrial nº3, sala E, Edifício Turia, Quinta Grande • Tel. (351 1) 472 51 90 • Fax. (351 1) 472 51 99

2720 ALFRAGIDE (Portugal)

Sí, deseo recibir más información sobre la gama de ordenadores
personales COP Comelta.
(Att. Dpto Comercial)

NOMBRE Y APELLIDOS _____
EMPRESA _____
DIRECCIÓN _____
TELÉFONO _____
POBLACIÓN _____
PROVINCIA _____
CP _____
FAX _____

DESARROLLADOR

PROEIN

GÉNERO

ROL



AUTOR JUAN DEMICUEL

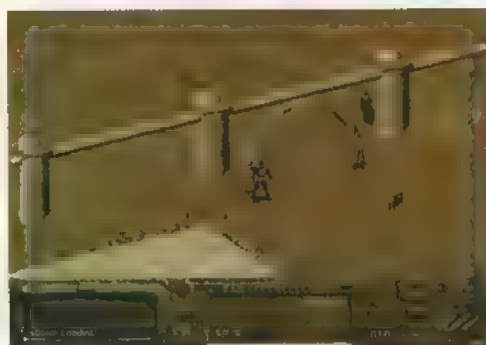
El fin del mundo tal y como lo conocemos

FALLOUT

Si pensabas que con la caída del muro de Berlín y el fin de la guerra fría iban a acabar las historias de un mundo post-nuclear, estabas muy equivocado. O, al menos, eso dicen en Interplay. Casi un centenar de años después de lo que la gente pensaba, los misiles llovieron del cielo. El resultado es el mundo abrasado del Fallout.

La leyenda del Fallout es, pues, una historia sobre un mundo abrasado. Mientras transcurría el siglo XX, las superpotencias se vieron acosadas por una constante necesidad de conseguir recursos naturales. Tanto los Estados Unidos como China y otros países comenzaron una política de agresiva expansión. Finalmente, a quien no pudo más y apretó el botón rojo de los misiles y... ¡Boooooom!

Los pocos supervivientes se vieron enfrentados a la escasez de comida, materiales y agua. Se vieron enfrentados también a las radiaciones y otros peligros creados por la guerra. Tan sólo en un puñado de refugios excavados en montañas, pudieron los hombres vivir en paz y segu-



ros. Tú has nacido en uno de estos refugios, y ahora tu hogar se ve amenazado por un nuevo peligro: se ha escuchado el chip que maneja la purificación de agua que bebes. ¿Y adónde ir a quien le va a tocar salir a buscar otro?

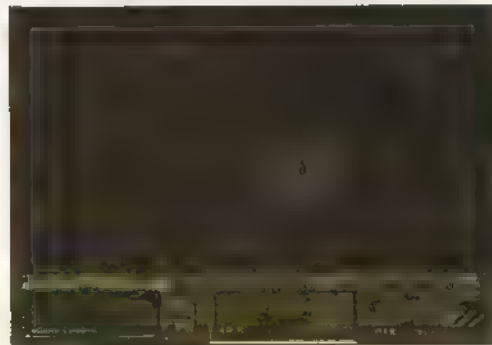
ROL

Fallout es un verdadero juego de rol. En lugar

de utilizar algún conocido sistema de rol, como el de lápiz y papel, Interplay ha creado el suyo propio: SPECIAL. Y es muy bueno.

Fallout es un verdadero juego de rol

Para empezar, el sistema de generación de personajes es muy completo y flexible. No sólo tienes que decidir qué estadísticas básicas como fuerza, inteligencia o percepción, va a tener nuestro personaje, sino que también hay que elegir tres habilidades básicas de entre las casi veinte disponibles. Asimismo, podemos elegir hasta dos rasgos característicos de nuestro personaje que le conceden algunas ventajas y algu-

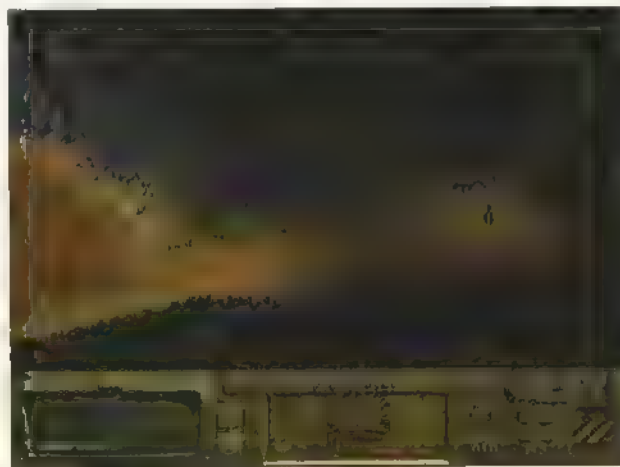
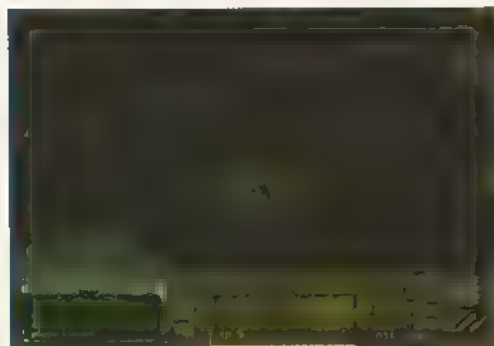


nas desventajas. Por ejemplo, noctámbulo, que hace que nuestro personaje sea más inteligente y perceptivo de noche, pero menos de día; bruto, cuerpo pequeño, kamikaze, resistente a los dragones, dependencias o tirador rápido. Es muy sencillo crear un personaje a nuestro gusto, y el resultado es que podemos jugar al juego realmente como queramos.

El sistema de combate es lo bastante sencillo como para entenderlo en un minuto, y lo bastante complejo como para no perder interés. Está basado en turnos, dándose en cada uno de ellos de una cierta cantidad de puntos de acción que podemos gastar en movernos, atacar o utilizar objetos. La habilidad en

el combate depende en gran medida del personaje que llevemos y por supuesto de su experiencia y nivel. Existe una amplísima variedad de armas, que se agrupan en seis grupos distintos: armas pequeñas (pistoletos, subfusiles y fusiles), armas pesadas (como lanzacohetes), armas de energía (plasma, láser, etc.), desarmado, armas de mano (cualquier cosa desde un cuchillo o un gancho), armas de guerra, y armas arrojadizas.

También existe una buena variedad de armaduras, que nos protegen de manera distinta a diversos ataques. ¿Qué más se puede pedir? Incluso podemos reclutar seguidores, que nos ayudarán cuando las cosas se pongan feas. Por poner un ejem-



po en Vertedero (una ciudad de por ahí) puedes 'reclutar' a un perro llamado Albóniga. Y el perro te seguirá durante todo el juego, atacando a tus enemigos. Hace mucho tiempo que no vemos algo así en un juego de rol.

HISTORIA

Pero el combate, la generación de personajes y los niveles de experiencia son sólo herramientas para lograr un fin. Se trata de la parte más mecánica del juego. Lo verdaderamente importante son el mundo y la historia de Fallout.

El mundo está brillantemente ambientado. Es un mundo arrasado por la guerra, donde impera la ley del más fuerte. La violencia, los robos, el abuso de poder están a la orden del día. La gente está curtida por las desgracias y habituada a luchar cuando hace falta. Las ciudades son adecuadamente polvorientas, cubiertas de chatarra y desperdicios. Esta civilización post-nuclear



se aleja del típico habitual y, en su lugar, hace que te sientas inmerso en una situación muy próxima y real. Si un juego de rol consiste en asumir un personaje, Fallout nos presenta un mundo exquisitamente detallado para hacerlo.

La historia es sencilla y a la vez compleja. Nuestra misión está perfectamente clara, a menos al principio. Pero según avanzamos en el juego descubrimos que no todo es lo que parece. Y no os vamos a contar nada más, porque os estropearía lo mejor, que es que lo descubráis vosotros mismos.

El juego se centra, sobre todo, en la conversación y en la lucha. Los puzzles no son complicados y, generalmente, existe más de un camino para lograr un objetivo. Tienes que hablar sistemáticamente con todo el mundo, interrogándoles de varias formas: puedes ser un chico duro y agresivo, o una persona cortés y educada. Se agradece que la elección del personaje influya en nuestras opciones de conversación, que toma en cuenta cosas como nuestro carisma, inteligencia o habilidad de palabra. Además de la historia principal, encontrar el chip de agua



antes de ciento cincuenta días: existen innumerables aventuras laterales que son realmente lo más interesante del juego. ¡Hay tantas cosas para hacer! Y, sobre todo, tantas maneras de hacerlo.

EN FIN

La realización técnica está a la altura de diseño del juego. Los gráficos cumplen magníficamente con su cometido de presentarte el mundo del Fallout y la violencia está representada de forma gráfica: cadáveres saqueados por sangre, insultos, hombres sucios y desarraigados, muertes desagradables, etc. Los sonidos son correctos y la música también. Los diálogos, por desgracia, no están traducidos, al contrario que el resto del juego, que sí lo está. Pero, de todos modos, las voces en inglés son de lo mejor que hemos visto (perdón, escucha

do) en un juego de ordenador. El interfaz para manejar todo esto es más sencillo que el mecanismo de un bolito de gravedad. El estilo de todos los menús y pantallas intermedias es coherente o que dota al programa de una verdadera personalidad. Fallout es, en definitiva, lo que alguna gente llama una experiencia. Distinto, intrigante, interesante, adictivo.

Realmente, lo único malo de este Fallout es que puede llegar a ser demasiado adictivo, y da miedo darse cuenta del montón de horas que estás poniendo en él. Porque siempre hay otra cosa que hacer, alguien con quien hablar y otro poblado que visitar. Quiénes piensen que el rol está muerto que jueguen al Fallout y luego vengan y nos cuenten. Van a descubrir que estaban muy equivocados. ♦

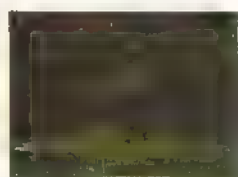


SE TÚ MISMO

Fallout es, de principio a fin, un juego de rol. En todo momento tienes libertad para hacer lo quieras y como quieras, y rara vez los problemas tienen una sola solución. Tanto como si quieres jugar a héroe o a villano, el juego se puede completar.

Todo depende de tus acciones. Si quieres ser un musculito con poco cerebro y gatillo fácil, puedes serlo. Si quieres ser un pacifista, un hombre de palabra fácil y ciencia puedes serlo. Si quieres ser un tipo escarabajo adicto y metomentado, puedes serlo. Sólo tienes que comportarte como lo que quieras ser. Si quieres matar, mata. Si quieres robar, roba. Y así siempre. Desde luego, Fallout es el primer juego de rol que, efectivamente, explota las posibilidades de convertirte en tu personaje, sin coacciones ni mora barata.

Como resultado, este juego claramente es el ejemplo a seguir por todos los RPGs venideros. Como en la vida real, en Fallout eres lo que haces, no lo que algún programador cabezota se ha empeñado que seas. ¿Por qué ha tardado tanto tiempo alguien en darse cuenta de esto? No lo sabemos, pero lo que sí sabemos es que Fallout es un juego de ROL, con mayúsculas. Sin espaldas, sin hechizos y sin armaduras.



CRÍTICA	
SISTEMA RECOMENDADO	
MULTIJUGADOR	
VEREDICTO	
GRATISMA	90%
IGUALDAD	95%
TOTAL	
UN RPG ADICTIVO, ABSORVENTE Y ORIGINAL	

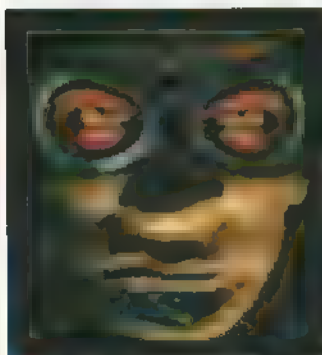
DESARROLADOR

COMITÉ

GÉNERO



AUTOR: JUAN DEMICUEL



De los mismos autores que los estupendos WarCraft y Warcraft II Blizzard nos llega por fin este StarCraft. Y ciertamente ha merecido la pena la espera. Este grupo de desarrolladores viene sorprendiendo por la publicación de tan sólo unos pocos títulos, pero todos ellos de gran calidad. Se nota todo el esfuerzo que ponen en cada uno de sus juegos, su atención al detalle y la programación robusta es muy raro encontrarse con un error o un cuelgue con este StarCraft. Pero, ciertamente, no todo el monte es orégano. Así que quitémonos lo peor de en medio cuanto antes.

LO MALO

Para empezar, StarCraft es un juego de estrategia en tiempo real. O sea, que su desarrollo es cavado al de los doscientos treinta mil

juegos de estrategia en tiempo real que han venido saliendo a la luz en estos últimos meses. Como en todos ellos, en StarCraft deberás recolectar recursos para construir unidades que luchar contra tus enemigos. Y blah blah blah. ¿de verdad que réis que siga? Vale, ahora no estamos hablando de madera y oro, como en el WarCraft II, pero lo que toca es recolectar minerales y gas vespene. ¡Qué más me da que me da lo mismo! Las unidades mismas no son nada del otro mundo, aunque, al disponer de tres bandos distintos, si aparecen en una variedad importante. Unas vuelan, otras se arrastran, unas gopean duro, otras poco. Unas cuantas disparan lejos, otras sólo gopean cuerpo a cuerpo y todas, todas, nos cuestan una pasta. Y también hay edificios que construir para poder fabricar las unidades o mejorarlas. ¡Sopresa, sorpresa! No nos va a dar un ataque ante ese arranque de originalidad.

La Guerra de los Mundos

STARCRAFT

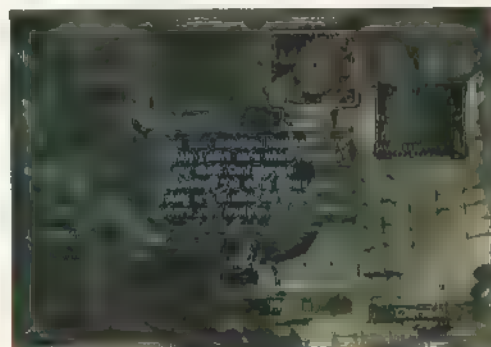
Los juegos de estrategia en tiempo real son un vicio del que pocos pueden librarse. Así que, si no tenéis nada que hacer por las tardes, olvidaos de buscar amigos y salir por ahí: comprad el StarCraft.

Pero esto es realmente todo lo malo que tiene el StarCraft. Si exceptuamos la inteligencia artificial, que no es para irar coheles. Pero para eso echadle un vistazo al cuadro adjunto.

Para empezar, StarCraft es un juego de estrategia en tiempo real

LO BUENO

Básicamente, lo bueno del StarCraft es todo lo demás. Para empezar, la ambientación y la excusa (¡jullups! Perdón, quería decir la historia es tan interesante y tan original como quepa esperar de un programa así. Echad un vistazo al cuadro de razas si queréis detalles. La campaña incluye un total de treinta misiones agrupadas en tres episodios de diez misiones cada una. Cada tres o cuatro misiones el programa nos grafica con una impresionante animación por ordenador que introduce algunos eventos importantes de la historia. El primer ep



sodio nos pone al mando de los Humanos, el segundo como cerebro de los Zerg y el tercero como un ejecutor de los Protoss.

La campaña es el gran acierto de este StarCraft, lo que lo distingue de muchos de sus competidores. No sólo existen varios bandos distintos, sino que, además, se

nos obliga a participar con todos ellos si queremos enterarnos de fin de la historia. Y os aseguro que queréis enteraros de final aunque sólo sea para contemplar las formidables escenas cinemáticas. Además, al utilizar todos los bandos acabas por identificar un poco con cada uno de ellos. Resumiendo, una vez que comences



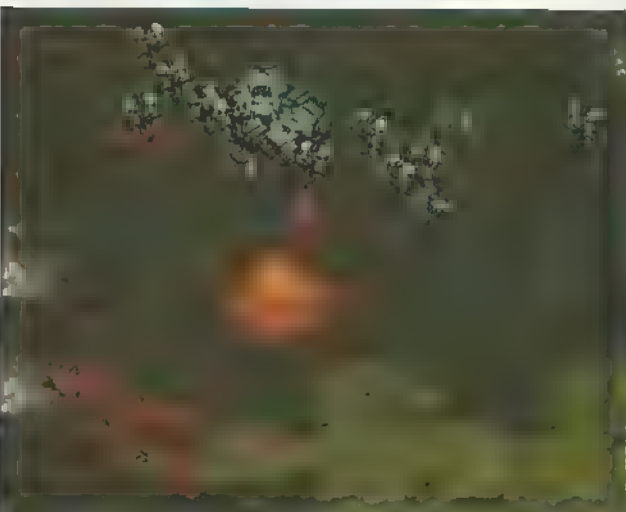
la campaña no va a parar ni para ir al servicio. Estáis avisados

GRÁFICOS Y TODO ESO

¿Qué podemos esperar de Blizzard? Los sprites de todas las unidades son claros, bonitos y funcionales. Todos son reconocibles con un vistazo y además están animados con esmero: los menús y las panallas intermedias también son muy agradables de ver y manejar. El único aspecto negativo son los escenarios sobre los que discurre la acción. Aunque bastante variados en cuanto a paisaje, la verdad es que son un poco vacíos y aburridos pero lo importante es que no estorban. Hay batallas sobre mundos arrasados, viejas estaciones espaciales, campos verdes de Auir y mundo original de los Protoss.

El sonido y la música también son sobresalientes. Cada edificio y cada unidad tiene su sonido propio, como es habitual. Y también como es habitual, los distintos 'sí señor' de tus hombres acaban por ser irritantes desactivados la

banda sonora es épica, atmosférica y bastante variada. La lástima es que no estén grabadas como CD-rom o para poder escucharlas con nuestro lector normal.



LOS CONTRIBUYENTES

En contra de lo hab

Esput
En un ataque

lo Alien d
Galer. A mismo tien
tra mister
atenu
dedic no ne
los. ¿por qué?

PROLOGO
Esta especie es el fruto del trabajo de los Xel Naga. Unos mil millones de años atrás, los Xel Naga consiguieron una raza con la forma perfecta, pero decididamente la vida en la esp

HUMANOS

no es cas
comprarse l
he caro ni abat
res a por mayor
desde la torre de una
esta. No, la última
s la
una co
eben asima

queda de esta raza, el
Enambre en centro
fueron
propose de
apocidades psíquicas
lato que los P
describirla, no se van a
quedar con los brazos
cruzados

PROLOGO
up e damente
perfecta per
idad es au
teos que pega
padre. Aunque
recuperaron
la crisis que la marcha
de los Xel Naga supuso
para su mundo madre,
ahora deben enfrentarse
a la amenaza d
Zera. Al detectar a
Enambre invadiendo a

la humanidad, en lugar
de echar una mano,
deciden que la mejor
no verán los mil años

ro esto a lo
les sienta
en un
avari
rada tecnológicamente y con los poderes psíquicos muy desarrollados. Pero de pronto, se verá al enfrentarse a los innumerables ejércitos de los Zerg. Como puede verse, la batalla comienza entre sí, cada uno con un motivo distinto. Todos ellos cuestionables. Aunque ciertamente existen personas malas y hecho de que la campaña nos obligue a jugar con las tiradas introduce un elemento equilibrador. El elemento de matar que añaden al juego lo que más necesita varían.

Podemos acabar diciendo que todo lo que tiene que ver con la realización técnica es muy buena, pero no lo haremos. En lugar de eso, vamos a describirlo con tres palabras: StarCraft es estupendo.

Lo describiremos con tres palabras: StarCraft es estupendo

¿QUÉ MÁS?

¿Aún queréis más? Pues Blizzard no os va a decepcionar. Para empezar tenemos el modo

multijugador que permite jugar vía LAN y puerlo paralelo. Lo mejor es que también se puede jugar en Internet utilizando el servidor gratuito Battle.net, que es una estupenda idea por parte de Blizzard.

Además, si tenéis tiempo, podéis aprender a manejar el editor de escenarios que viene con el juego. Virtualmente se puede hacer cualquier cosa con esta herramienta: eventos disparados por acciones, utilizar cualquiera de las unidades que aparecen en el juego, modificar los valores de combate de éstas, cambios de

objetivo a mitad de una misión, etc... Eso sí, cómo hacerlo no nos lo preguntéis porque no hemos tenido tiempo para ponernos a ello. Siempre podéis estar atentos a Internet para haceros con los escenarios que los trastornados por el cyberspacio crearán. Y hay un montón de trastornados por ahí.

De todos modos, además de la campaña vienen incluidos un montón de escenarios con el juego. Incluso hay algunos tomados directamente del Warcraft II, o que no dejan de ser curiosos y evoca

INTELIGENCIA ARTIFICIAL III

Como una mala serie de películas de acción, la sombra de una A.I. deficiente planea de nuevo sobre nosotros. Todo hay que decirlo, algunas cosas han sido mejoradas considerablemente en relación a sus competidores. Pero de todas modos, Starcraft presenta algunas *problemillas*.

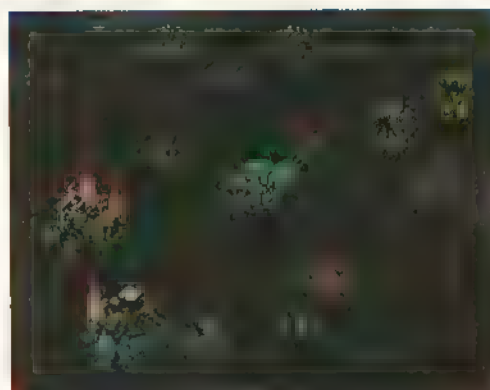
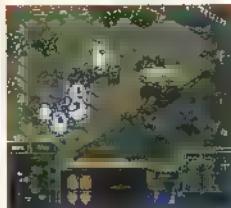
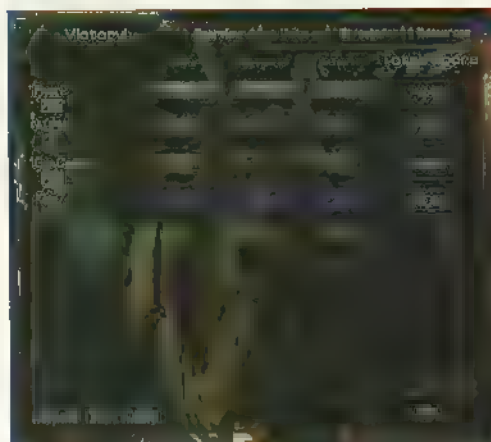
Búsqueda de rutas: comparado con otros juegos (¿a quién ha dicho Age of Empires?), la búsqueda de rutas en Starcraft es bastante buena. Si ordenamos a una unidad moverse de un sitio a otro muy alejado normalmente elegirá la ruta más corta y, eventualmente, llegará a su destino. Pero, si quieres cruzar un puente con muchas unidades... Si buscáramos la ruta para movernos por Madrid con el mismo sistema, acabaríamos dando un asustado rodeo por Soría para ir a Plaza España.

Iniciativa: tus unidades son estúpidas. Es duro, pero cierto. Los pocos patrones de conducta existentes significan que, si no puedes vigilar de cerca a las unidades envueltas en un combate, están muertas. Ojo. Esto ocurre en TODOS los juegos de estrategia en tiempo real. Parece mentira que no intenten arreglarlo.

Paso-de-ti: dícese de la curiosa costumbre de las unidades bajo tu mando de ignorar la suerte de sus compañeros, si no caen bajo su inmediato campo de acción. Es exasperante cómo algunos de tus hombres mueren sin que un batallón de refuerzo situado a cuarenta metros haga nada para evitarlo. Notablemente atvado si colocas a las unidades a patrullar, pero sigue siendo un problema.

Complejo de Rambo: aunque las unidades detentan cuándo pueden y cuándo no pueden dañar al enemigo (por ejemplo, armas anti-aéreas para enemigos voladores), siguen atacando infatigablemente a todo enemigo que aparezca cerca. También llamado 'síndrome de soldado culto contra tor que inmenso', el resultado es que muchas de tus fuerzas son masacradas al perseguir enemigos a los que obviamente no pueden vencer.

Previsibilidad: el ordenador es completamente incapaz de sorprendernos. Siempre utiliza las mismas tácticas y sus unidades responden siempre a las mismas pautas de comportamiento. Además, aunque se defiende relativamente bien siguiendo el tipo de ataques esporádicos y sin objetivo de siempre. Lo increíble es que durante el juego sea muy activo de principio a fin. Y esto dice mucho sobre la calidad de los chicos de Blizzard.



dar de vieas épocas. Podemos acabar diciendo que hay unas cuantas cosas más en este StarCraft, pero que las buenas las compensan con creces. Si te

gusta e genero o toda va no te has comprado ningún juego de estrategia real. Empezar por el StarCraft es de las mejores cosas que puedes hacer. ♦

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO: P133, 32 MB

MULTIJUGADOR: Si

VEREDICTO

GRANISMO

94%

JUGABILIDAD

94%

TOTAL

MÁS DE LO MISMO, PERO EXCELENTE

Los reyes ya m'an eshao una a'moto...

MANX TT SUPERBIKE

Preparáos, amantes de la velocidad y la aceleración... Aquí llega una de las mejores conversiones de recreativas de todos los tiempos. Si alguna vez has visto esta máquina en acción en un salón recreativo, que seguro que lo has hecho, habrás podido apreciar que se trata de uno de los mejores juegos de carreras de motos y de los que más te sumergen en la acción.

Pues sí, pues sí... Por fin los reyes m'an eshao una a'moto, que dirían "No me pises que iervo chancas". Después de haber tenido que tragar con mucho carbón, MANX TT Super Bike es, sin duda, la mejor conversión hecha hasta la fecha de una máquina recreativa. Tras la, un tanto fallida, conversión de SEGA Rally, llega MANX TT, que aprovecha todo el potencial de las nuevas tarjetas

aceleradoras 3D para recrear en tu propia pantalla toda la acción de la máquina original. Pero como apuntábamos a principio, con ciertas imitaciones, aunque se ven ampliamente suplidas por la inclusión de ciertos extras de los que adolece la versión recreativa. Pasemos a conocer pues, las carencias y los mencionados extras de este fantástico juego obra maestra de los simuladores deportivos

MHOOOA, MHOOA, MHOOOA...

Tras una sencilla instalación, y una vez ejecutado el juego, se nos presenta una fácil animación compuesta de imágenes de archivo, que muestra toda la potencia y grandeza de la categoría de las SuperBikes. Acto seguido, se nos ofrece el clásico menú principal desde el que podremos configurar las opciones de configuración de hardware (sonido, nivel de detalle gráfico, etc.) y escoger entre varias modalidades de juego. Como última característica, y muy esperada por cierto, la posibilidad de jugar en red, ya sea LAN o a través de Internet, hasta ocho jugadores simultáneamente.

Unos circuitos pensados al milímetro. Ideados para ser conocidos palmo a palmo

Hasta aquí, todo correcto y estupendo... Ahora llegan las diferencias más obvias, marcadas por la tecnología con la que cuenta la máquina y nuestro equipo. Si no contamos con una llamante aceleradora 3D de última generación, léase una 3DFX o similar, ya podremos ir olvidándonos de disfrutar al máximo de este juego. Pero, si por el contrario, si contamos con una de estas virguerías de la ciencia, ya podremos ir agarrándonos al casco que hay curvas. La suavidad de las imágenes es pasmosa, equiparable a la de la máquina. Entonces es cuando, realmente, se puede hablar de la

DESARROLLADOR

PSYGNOSIS

GÉNERO

AUTOR: JUAN SUÁREZ



mejor conversión hecha de una máquina recreativa. La única diferencia con aquella consistirá en la calidad de las texturas y de los modelos pañoños de las motos y los motoristas que, obviamente, se han tenido que reducir para caber en la, también reducida, memoria de las tarjetas aceleradoras.

COMO UN CARRERISTA

Si en su día, cuando apareció MANX TT en los salones recreativos de nuestro país, os dio fuerte y no había Cristo que os apease de la máquina, sabréis que en

materia de jugabilidad es uno de los juegos más depurados.

Por desgracia, no podremos hacer tumbadas, ni sentiremos la vibración de motor bajo nuestras posaderas, como tampoco nos culeará la rueda trasera al hacer un repentino cambio de marcha, características estas que convierten a la máquina recreativa en única en su género... Pero la versión en el formato PC está garantizada durante horas y horas, y los piques en red son "la más"... Una conversión que no debe faltar en tu lista de los mejores simuladores de motos. ♦



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

P133, 32 Mb, CD 24X

MULTIPLAYER

8

VEREDICTO

GRAFISMO

80%

JUGABILIDAD

85%

TOTAL

LA MEJOR CONVERSIÓN HECHA HASTA LA FECHA

DESARROLLADOR

DISTRIBUIDOR

PRODIGE

GÉNERO

Una aventura mística

OF LIGHT AND DARKNESS



AUTOR ALAN WILDER

Otra nueva aventura gráfica ha caído en nuestras manos. Esta vez proviene de Interplay, empresa conocida por la jugabilidad de sus juegos. Lamentablemente, en esta ocasión no ha sido así. De todas formas, nuestra avidez por las aventuras gráficas nos obliga a echarle un vistazo y así poder ver sus cualidades y sus defectos.

Últimamente, el mercado estaba un poco vacío de aventuras. En cuanto aparece una nos tiramos todos en bandada a probarla. De buenas a primeras, ésta nos impresionó por sus excelentes gráficos y su sonido, sobre todo, teniendo en cuenta que su presentación ocupa la impresionante cantidad de un CD.

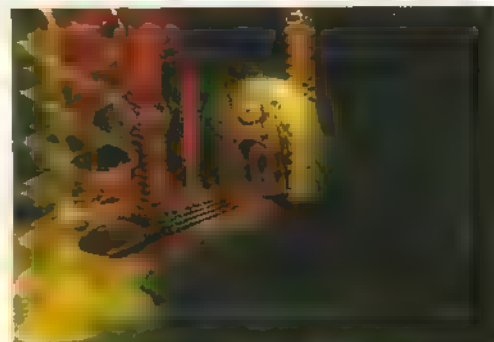
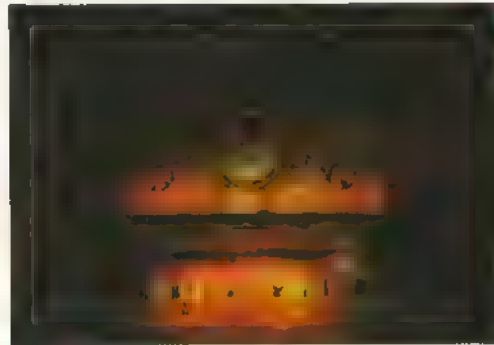
Pronto comprendimos que en un videojuego, eso no es todo y que la jugabilidad también resulta algo muy importante. Éste es un juego un tanto oscuro y surrealista en el que tendremos que ircazar una serie de habitaciones para poder ayudar a vencer a una especie de espíritu del mal que amenaza con destruir la tierra, suméndonola en la obscuridad.



Hasta ahora todo va bien. El argumento es posible y los gráficos son prometedores. La banda sonora también es de destacar. Incluso las imágenes de algunas personas del juego están hechas con escáner 3D, partiendo de una serie de actores y actrices bastante conocidos.

El punto flojo está en el desarrollo de la aventura. Es algo extremada-

mente extraño, un laberinto lleno de cosas sin sentido. Básicamente tendremos que recoger esferas y prismas por todo el camino. Eso sí, vaya camino. Se basa en una engine especial desarrollada por ellos mismos, con la cual podremos movernos prácticamente por cualquier parte del mapeado 3D que nos interese.



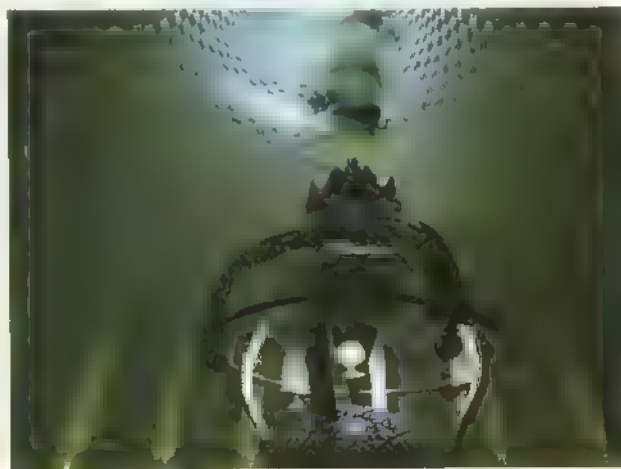
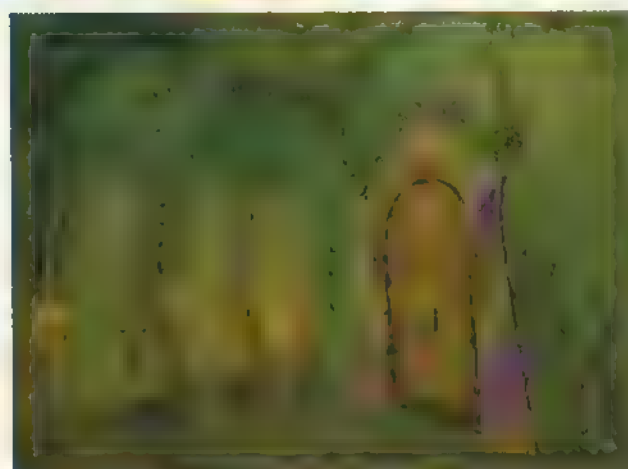
LA HISTORIA

Mike y su hermana Seria, acuden a una exposición de arte de un misterioso artista francés llamado Rube. Durante este evento, Seria se fija en un cuadro bastante extraño que invita a observar más de cerca. El cuadro, titulado Avant-Garde, capta su atención de una forma sin estramente poderosa-

De pronto, unas manos salen de la pintura, la agarran fuertemente y la introducen en ella.

Al darse cuenta de lo que ha ocurrido, Mike corre hacia la habitación sin encontrar ni rastro de ella y empieza a investigar la pintura. Por momentos, también se siente atrapado por su misterio. No tiene más remedio que entrar y rescatar a su hermana.

Esta historia da pie a un juego sumamente enrevesado, pero con unos gráficos como hemos visto pocos. El movimiento también es muy bueno, y simula un entorno de 360 grados. El mundo está compuesto de más de 60 lugares, con varios puzzles y personajes en él. Usa lo que se ha dado en llamar el motor "Eden" para dotar a todo de tal movimiento. Permitirá



hacer lo típico, coger, usar, examinar, etc. pero lo realmente nuevo es la colocación de los objetos en un entorno totalmente renderizado, con un sombreado muy realista y unas fuentes de luz bastante buenas.

A través de la aventura, encontraremos varios personajes en tan extraño mundo. Entre ellos destacan Mephisto, el guardián de la cámara del terror, Miranda la infernal y Bibbie, el lector de la sala de los murmullos. Los personajes están totalmente integrados en el juego, tanto en la animación como en el vídeo.

UN BUEN INTERFAZ

El interfaz es bastante simple de manejar. En él podremos rotar de izquierda a derecha, simplemente dirigiendo el ratón hacia esa dirección. Otra novedad es que también, en determinados momentos, podremos rotar hacia arriba y hacia abajo, cuando haya algo que merezca nuestra atención.

Para coger objetos, tan sólo habrá que pulsar en ellos y, directamente,



son recogidos. El problema está en el uso de los mismos, que necesita de una serie de acciones un poco extrañas. En cuanto al entorno, éste merece nuestro más profundo reconocimiento; sin duda los chicos de Interplay se lo han currado a fondo.

EL SONIDO

El sonido también es bastante bueno, con una serie de bandas sonoras, de un estilo pseudorapero y perfectamente integrado en el juego.

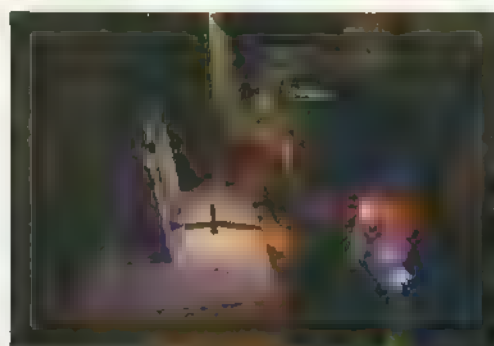
Todo el juego está repleto de efectos de sonido y de música. En este aspecto, destaca especialmente la de la presentación, la cual seguro que no te importará tener entre tu colección musical.

Una cosa que nos ha llamado la atención es que en la pantalla de opciones, y moviendo el ratón hacia los lados, podremos encontrar una cadena de música con sus correspondientes bailes. Si la activamos, tenemos la posibilidad de modificar la música de fondo. Sin duda, una gran idea.

LA PRESENTACIÓN

La presentación, sin duda, ha llevado más tiempo que el render de "Toy Story". Ahora hablando en serio, se ve que se la han trabajado a fondo, ya que ocupa la poca usual cantidad de un CD.

Durante la presentación vamos a ver una serie de escenas y de periódicos que nos hacen refle-



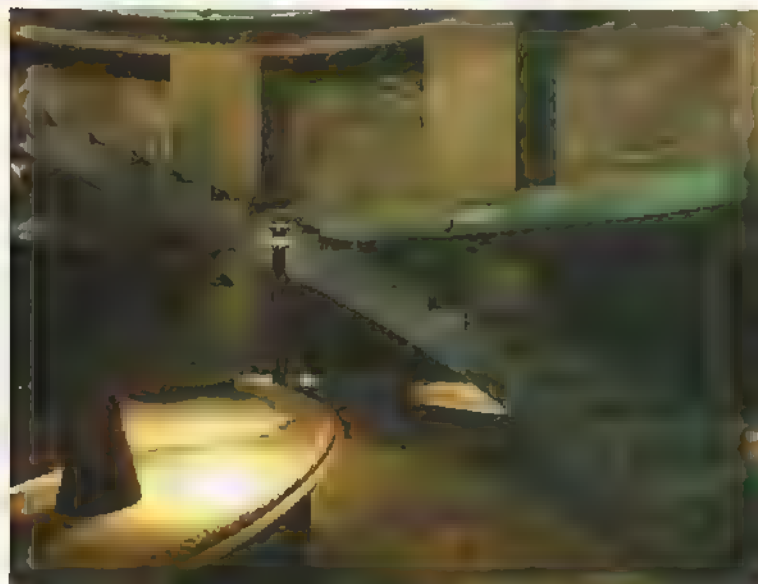
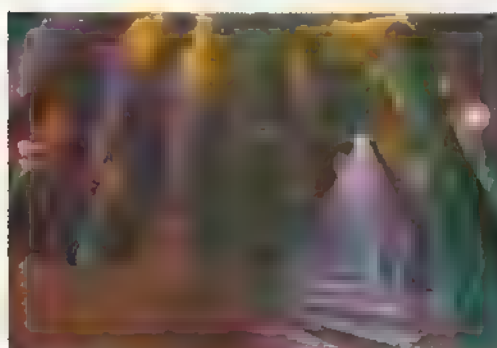
xionar sobre la cantidad de peligros que nos acechan cada día. Algo así como si quisiera decirnos que el mal pronto llegará.

LA JUGABILIDAD

Un producto de calidad siempre tiene su lacra y, en este caso, se trata de la jugabilidad. Más que la jugabilidad, más bien diríamos que enganche

que nos puede producir. El juego es tan sumamente extraño, que hace pensar que sus programadores lo han hecho después de una gran fiesta. Es la paranoia aplicada a la aventura gráfica: con caras flotando en el entorno y multitud de cosas raras más.

Lo más aparente es que hay que recoger una serie de esferas y prismas. ¿Para qué? También nosotros nos preguntamos lo mismo. La verdad es que, en teoría, nos pueden ayudar a aliviar a las almas en pena, pero tampoco nos haga mucho caso. Si no llegas a tu objetivo en un tiempo determinado, la oscuridad llegará al mundo y tendremos que comenzar el juego o bien cargar una partida grabada. ♦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	P33-32MB
MULTIJUGADOR	NO
VEREDICTO	
GRABISMO	90%
JUGABILIDAD	60%
TOTAL	
FASCINACIÓN EN 3D	

DESARROLLADOR

DISTRIBUIDOR

PSYGNOSIS

GÉNERO

¡¡Terrorífico!!

ZOMBIEVILLE

AUTOR DANIEL F. NORIEGA

Unos extraños sucesos están pasando en la oscura y desolada ciudad de Downforth, las calles se han llenado de zombies con los ojos rojos que al más mínimo movimiento te destrazan y te succionan. ¿A qué será debido todo esto?

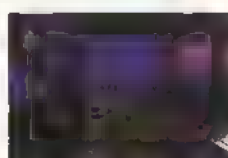
Zombieville es la historia de una ciudad encantada por zombies asesinos y malos recuerdos extraños asesinos situaciones surrealistas y sangre mucha sangre que a veces llega a rayar el gore. Ante todos estos argumentos os estaré imaginando que el juego debe ser o leche, pero no os confundáis, se trata de una aventura simple y con poca, incluso diríamos, nula originalidad. Los muchachos de Psygnosis no se han esmerado los sesos en elaborar un guion que atrajera al jugador. Con diálogos simpáticos y una traducción al castellano floja que a veces no llega a tener sentido. Es como si hace 50 años se dijese la tan famosa frase de "hasta juego Lucas" que actualmente no tendría sentido. Pues eso es lo que pasa con los textos de Zombieville. Carecen de lógica.

Encarnas a un reportero del diario Daily News, Matt Black, encargado de averiguar lo que



sucede en la ciudad y sus alrededores, por lo que pasarás por distintos escenarios como pueden ser bases militares, cementerios, restaurantes, etc., todo ello en espacios tridimensionales. Los movimientos del juego son algo complejos, con el teclado moverás al protagonista y con el ratón podrás disparar, recoger objetos, etc.

El arsenal será uno de los puntos fuertes, lo más atractivo del juego, pues hasta ocho potentes armas podrás recoger durante toda la aventura, desde una simple pistola hasta un lanzamisiles nuclear, pasando por M16, escopetas, etc. Deberás

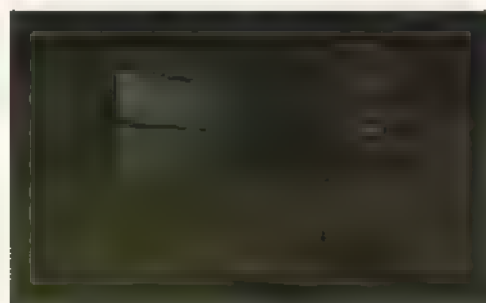


usarlas bien o duraras menos en el juego que Pinocho en un aserradero. También tendrás un dictáfono para poder grabar todas las conversaciones durante el juego y que, posteriormente, puedas escucharlas cuando tú quieras.

Vayamos con el aspecto gráfico. La verdad es que tampoco se han comido mucho el coco, pues se ve en toda la pantalla algún gráfico a tiempo real, un poco más de colorido y algún que otro juego de luces, pero nos recordará mucho al añorado Alone in the Dark.

En lo referente al sonido se han desarrollado bastante los berrinches de los monstruos, el efecto casaca, el sonido visceral de la sangre a borbotones, todos los tipos de disparos que puedes llegar a tener en el sonido sin que se hayan caído mucho más las neuronas.

La aventura tiene aliciente para poder quedarse delante de ordenador bastantes horas en sus dos CDs repetidos de misterio y erotismo, si bien no podemos saber si serás capaz de poder averiguar los acertijos, soportar las charlas con las perso-



nales a las que vas a dar pinta de la aventura y leer los textos a go, go, go, según los chicos de Psygnosis de Mary Gentle, especialista en literatura de ciencia ficción. Pero de lo que estamos seguros es que le va a llevar algún tiempo llegar a Zombieville.

Resumiendo un poco, Zombieville es una aven-

tura como muchas otras, que no te dará nada nuevo ni le quitará nada viejo. Pero si comentas a go "cortito" para lo que nos podía haber llegado a dar, pero bueno, todavía queda mucha gente a la que le gusta este tipo de juegos, de esta clase de aventura, si bien, en ocasiones lleguen a ser un poco agobiantes.



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA

SISTEMA RECOMENDADO

PIU, 32MB

ACERCA

MULTIJUGADOR

NO

VEREDICTO

GRATIS

65%

JUGABILIDAD

66%

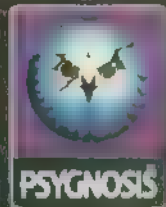
TOTAL

TERROR LIGHT

SHADOWMASTER

Concurso

Patrocinado por



Shadow Master es uno de los últimos títulos de Psygnosis en su versión de Playstation, y ahora ha saltado al mercado PC. Shadow Master es un alucinante juego de acción 3D donde utilizarás vehículos blindados de todo tipo para luchar en la Guerra Exterior.

Este juego poblado de enemigos extraterrestres tiene 16 niveles y siete mundos para explorar y destruir totalmente porque son los que aguardan la llegada del ShadowMaster, el ente que destruirá nuestro mundo para siempre.

El superconcurso de este mes está dedicado a Shadow Master y con el patrocinio de PSYGNOSIS regalamos 10 alucinantes juegos. Participa en este concurso para llegar hasta las estrellas. Para participar en el sorteo responde a las preguntas y rellena tus datos personales en el cupón. Ráptalo y envíalo a la siguiente dirección:

Game Over

Concurso Shadowmaster

C/ Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2
28037 Madrid

RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, SEÑALANDO LA RESPUESTA ADECUADA:

1. ¿Qué otro gran juego ha sacado Psygnosis en estas fechas?
☐ Might and Magic 6 ☐ G-Police ☐ Fallout
2. ¿En qué época transcurre Shadow Master?
☐ En el lejano futuro ☐ En la actualidad ☐ En el Siglo XIX
3. ¿Cómo es el vehículo que utilizas?
☐ Blindado ☐ A pedales ☐ Un M 15

RELLENA EL CUPÓN CON TUS DATOS PERSONALES

Nombre y Apellidos

Dirección

Edad

C.P.

Teléfono

Ciudad

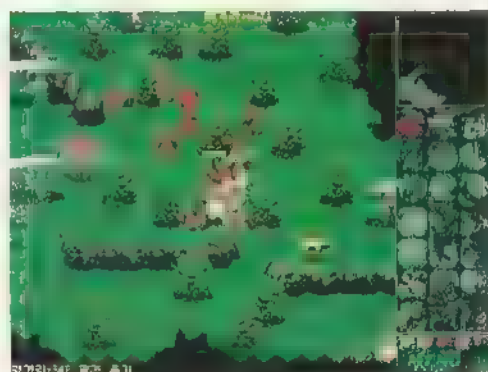
e-mail

JURASSIC WAR

 AUTOR: NACHO VALENCIA

Jurassic War es un juego de estrategia al más puro y genuino estilo Warcraft. Es por esto y por lo original y sencillo del concepto por lo que más nos ha gustado. ¡A por esos dinosaurios!

Jurassic War nos invita a sentirnos un verdadero hombre de las cavernas que lucha en cierto modo, por la conquista de su territorio. Jurassic War está pensado para competir por los primeros puestos del "chart" para PC; simplemente es un programa divertido y muy bien pensado que sigue las pautas marcadas por Warcraft o sus secuelas para que, gracias a la innovación en la incorporación de nuevos conceptos, logre entretener y divertir al usuario desde



el primer momento, algo que a estas alturas es realmente difícil de conseguir, y muy de agradecer.

500 AÑOS ANTES...

Tras instalar el juego y arrancarlo, veremos una intro que nos explicará con detalle cuál es la historia y su desarrollo. La intro está bastante bien elaborada a nivel técnico visual, efectos, fluidez y bonitas escenas y samples. Por ahora, todo bien.

Una vez en el juego y tras habernos enterado de qué va la historia, simple y efectiva, porque en la edad de piedra no había cohetes, unidades de apoyo, tanques o similares, podremos elegir en el menú principal entre varias opciones que nos permitirán jugar una nueva partida, configurar opciones de sonido, control, etc., o salir.

Dentro del apartado de entrar en juego, podremos seleccionar el nivel de dificultad y la velocidad de juego.

EL JUEGO

Lo que nos ofrece Jurassic War, como decía más arriba, es un concepto remozado de Warcraft. A la derecha tenemos a ventana de juego, que como suele ser habitual en este tipo de programas, desplazaremos bien con los cursores, bien con el ratón.

Asimismo, en la derecha tendremos un marcador



que nos indicará los personajes que tenemos seleccionados, y digamos que un inventario que nos muestra lo que tienen junto con otro pequeño inventario de las acciones que pueden llevar a cabo.

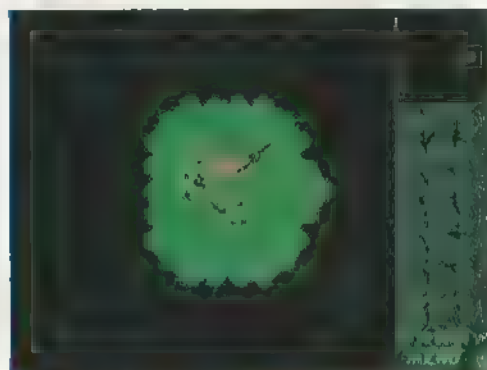
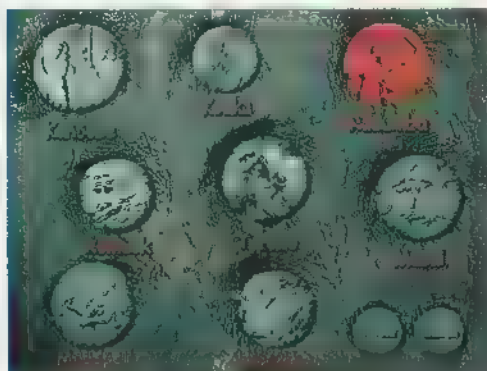
A principio del juego deberemos elegir a la tribu que queremos controlar, y evidentemente huela decir que cada una tiene sus pros y sus contras, por ejemplo, en la resistencia ante ataques enemigos, en el tiempo que se tarda en construir algo o en la fuerza que tienen sus personajes.

Dando por asumido que hemos realizado la mejor selección, nos daremos a llevar por esta guerra jurásica y comenzamos la partida, aunque cómo no, antes de que de comienzo esto, en cada nivel se nos explicará mediante unas líneas de texto qué es lo que debemos hacer.

Básicamente los objetivos que debemos cumplir o llevar a cabo en cada nivel tienen una naturaleza muy similar a la de los juegos anteriormente mencionados, aunque como diferencias principales podríamos reseñar el hecho de que en Jurassic War no tendremos que recolectar recursos como el oro o el tiberium de Command & Conquer, sino que aquí todo se basará en la comida.

¿Qué cómo conseguir comida?, muy fácil. A lo largo del mapa irán apareciendo multitud de animales, léase enemigos, pensados para mermar ligeramente nuestras fuerzas, a los que tendremos que eliminar para que nos dejen comida que inmediatamente después podamos coger.

Por lo demás, la mecánica es la ya conocida por todos. Habrá misiones en las que únicamente tengamos que conseguir un número determinado de unidades de comida,



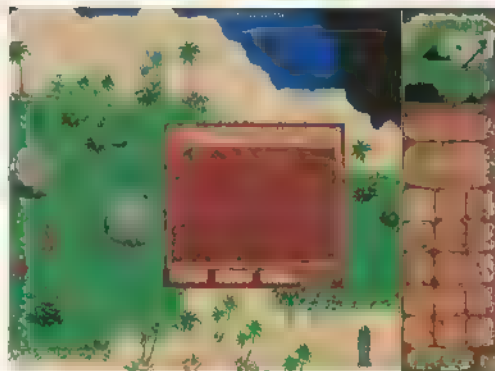


como en la primera, y nuestra misión consista únicamente en hacernos con el control del interfaz y descubriendo un poco el mapa para conseguir una dificultad que se incrementa. Cómo no también podremos construir "edificios", por llamarlo de alguna manera que servirán, dependiendo de la naturaleza del mismo para diferentes fines.

Podremos crear nuestras propias tropas de dinosaurios, como velociraptors, o mamuts, que nos ayudarán a acabar más rápidamente con cualquier resistencia que encontremos para cumplir nuestras misiones.

UN ESTRATEGIA NOTABLE

Jurassic War nos ofrece una gran cantidad de niveles diferentes dotados de una dificultad



incremental bastante conseguida, desde los primeros hasta los que se encuentran pasada la primera decena, en los que la cosa se empieza a complicar.

El concepto no es original, sin lugar a dudas, pero el juego es lo suficientemente interesante, rápido y divertido como para que nos olvidemos de eso y pasemos un buen rato viendo cómo

nuestros hombres de las cavernas aporreen todo bicho viviente que encuentran a su paso.

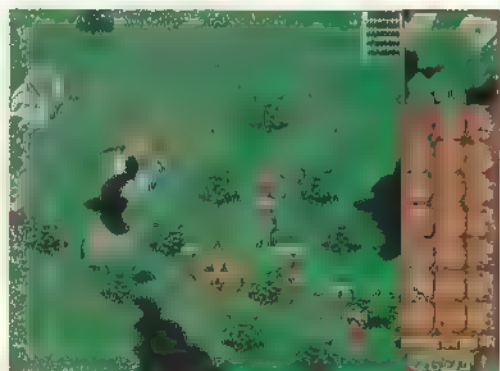
Gráficamente, Jurassic War es muy correcta a todos los niveles, cuenta con unos gráficos bien hechos y bonitos, y estamos hablando de todo el cúmulo gráfico del juego desde los propios personajes que toman vida durante el juego, los marcadores fijos del terreno y resultado conseguido dentro que da paso al juego.

El sonido es bastante bueno, y sobre todo muy adecuado: músicas tranquilas durante la partida, una buena banda sonora durante la introducción, y lo mismo durante las menús de selección.

En lo referente al aspecto técnico, pues bastante acertado, llegando pero sin pasarse. Funciona en alta resolución, bajo entornos DOS y Windows95, 256 colores y va fluido. No se hecha en falta ni más rapidez, ni menos.

EN DEFINITIVA...

Jurassic War es un producto muy atractivo desde cualquier punto de vista. Por un lado nos ofrece algo a lo que



todo el mundo va a saber jugar, con una mecánica de juego sencilla y atractiva, con unos gráficos bastante buenos y un sonido que cumple con creces.

Pasemos un buen rato viendo cómo nuestros hombres de las cavernas aporreen todo bicho viviente

Si nos preguntaran que sería lo más destacable de Jurassic War, responderíamos que la filosofía

del producto, y sin duda el resultado final.

Jurassic War es un juego que no pretende ser un superventas, pero que ofrece una calidad alta en todos los sentidos a un precio realmente interesante: 2.995 ptas.

Es sorprendente que durante los últimos meses estén llenando los estantes de tiendas y quioscos una gran cantidad de programas que a un precio muy inferior al de la media ofrecen una calidad notoria. ¿Por qué pagar más de 8.000 ptas pudiendo encontrar lo mismo por 2.995 ptas? ♦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	P100, 16 Mb
MULTIUSUARIO	
VEREDICTO	
GRAFISMO	80%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	
¡REGRESO AL PASADO!	

PAX IMPERIA

AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

Proein nos presenta su nuevo juego de estrategia espacial con un tema de fondo: hazte dueño y emperador de la galaxia, construye tu propio imperio dotándolo de una población civilizada en constante armonía con otros colonos y, ante todo, sobrevive.

En 1969 dos astronautas, llamados Ne Armstrong y Edwin Alann, al mando del módulo lunar Apolo X realizaron un alunizaje perfecto en el cuerpo celeste, siendo los primeros en pisar la Luna. Ahora, en 1998, tu puedes emular a estos dos tipos y conquistar no sólo la luna sino toda la galaxia nexporada.

La gran nebulosa comprende todo un gigantesco sistema estelar del que forma parte. So con más de cien m estrellitas, toda la vía láctea para ti sólo en un simple CD el Pax Imperia. Y con esta disertación sobre astronomía, nos centramos en el juego en sí.

Nos encontramos ante toda una aventura de estrategia espacial con todo tipo de detalles que harán las delicias a aquel que lo juegue. La misión será la de crear un nuevo imperio y convertirte en su emperador, hacerlo lo más nexpugnable posible y dotarlo de vida, construcciones, tecnologías y toda a



base de conquistar otros planetas, comunicarse con otras especies, establecer alianzas nuevas y controlar los recursos. Lo primero que debes hacer es seleccionar una raza o, por el contrario, crear una nueva y adjudicarla de vida propia, en o atmosférico, cultural y físico, por lo que podrá ser guerrero, espía, político, depredador, acuático, subterráneo, científico, etc.

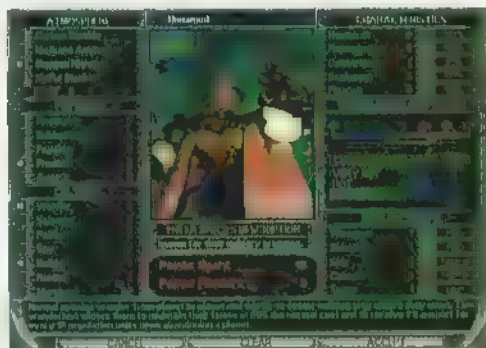
La composición de los distintos cuerpos también estará presente, proporcionando oxígeno, nitrógeno u otras materias para la mayor subsistencia posible. Claro está el armamento no podrá faltar para ti so to todo

un arsenal que ya lo quisiera Rambo, poseerás más cosas que el neceser de McGyver, eso sí, sin sobrepasar los puntos con los que cuentas para ir de "compras". A lo largo de todo el viaje irás aumentando tus puntos y fortalecerás tu imperio.

Después, con figurarás el un verso a tu antojo, pongo veinte estrellas aquí, otras 15 acá, y así hasta que esté como más te guste, seleccionarás el número de enemigos y la dificultad. Finalmente tendrás que darte de un nombre a tu propio imperio y, más tarde, elegirás las flotas con la que le darás unos garbeos por la galaxia.

Los gráficos, empezando por su magnífica introducción repleta de acción, exposiciones, persecuciones y efectos especiales y acabando por su elaborado engranaje son de auténtico lujo. Los movimientos en tiempo real de tu nave en los combates dota al juego de una viveza digna de ver. Y todo, sin necesidad de tener una tarjeta aceleradora. Las texturas del juego son muy elaboradas ya que poseen una suavidad proferada de colores fuertes y chillones.

El sonido sorprende por su ambiente más co

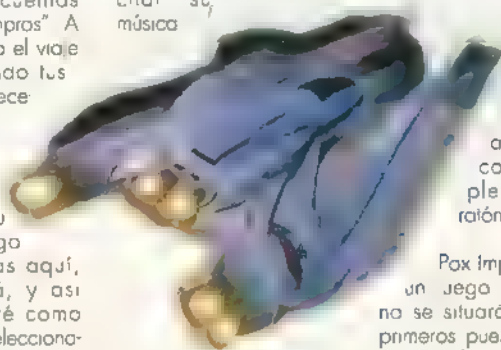


al más puro estilo New Age, no es que durante el juego predominen los efectos sonoros, pero sí puedes y debes escuchar su música.

La jugabilidad no es complicada sobre un tablero en el que verás todos los planetas inexplorados, deberás mo

verte por todos ellos, avanzar, interceptar y atacar todo con un simple clic del ratón.

Pax Imperia no es un juego novedoso, no se situará entre los primeros puestos de los más vendidos ni los más jugados, pero te puede llegar a sorprender toda su frescura y hasta "picar" el hecho de poder tener a tus pies toda una galaxia.



suaviza-

do. Recordarte que existe el modo multijugador, por medio del cual podrán jugar hasta quince personas de forma simultánea. La jugabili-



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO P100, 16 Mb

MULTIJUGADOR

VEREDICTO

GRAFISMO

88%

JUGABILIDAD

87%

TOTAL

UNA CONQUISTA PLANETARIA

La forma más sencilla de presentar tus ideas

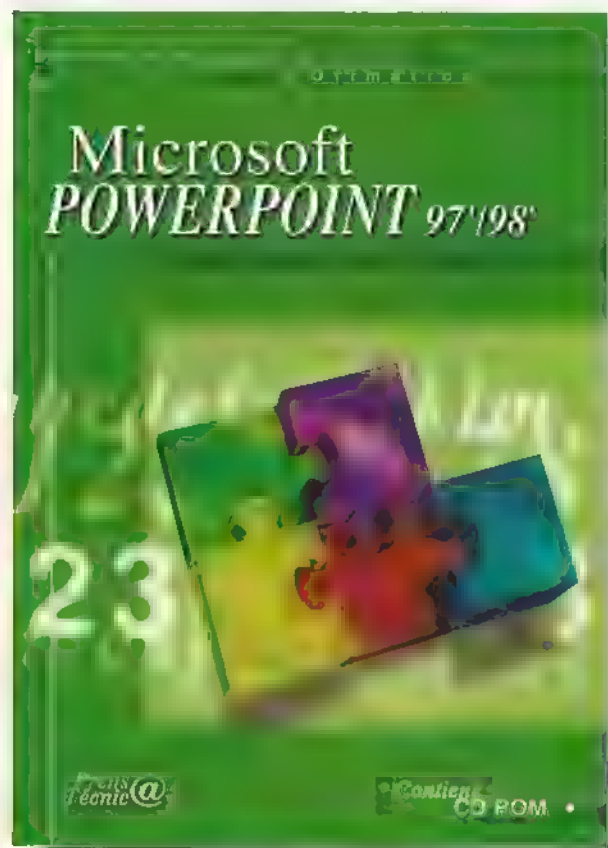
MICROSOFT

POWERPOINT 97/98

El objetivo fundamental de PowerPoint consiste en ayudar a cualquier persona o empresa a crear todo tipo de presentaciones, mediante las que podrá mostrar sus objetivos de una forma espectacular. Debido a las posibilidades que incorpora el programa, las presentaciones alcanzarán mayor efectividad entre la audiencia, combinando la forma tradicional con las últimas tecnologías informáticas.

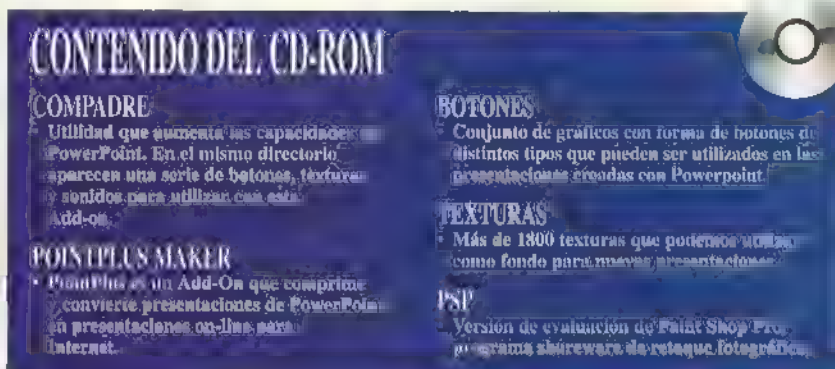
En este sentido, las presentaciones creadas con PowerPoint admiten el uso de texto, imágenes, fotografías, gráficos de todo tipo, sonidos, películas, organigramas, hojas de cálculo, etc. Mediante la combinación de estos elementos se consigue realizar el objetivo de mostrar de la forma más clara posible una determinado proyecto.

Esperamos que esta obra le ayude a conseguir que sus ideas resulten más atractivas y sirvan de plataforma para mostrar sus objetivos de una forma más llamativa. Es seguro que los efectos de una buena presentación generada con PowerPoint no defraudarán a nadie. ¡Aprenda cómo comunicar y presentar sus ideas y proyectos!



INCLUYE:

- INTRODUCCIÓN A POWER POINT
- INSTALACIÓN Y EJECUCIÓN
- ENTORNO DE TRABAJO
- BARRA DE HERRAMIENTAS
- CREAR UNA PRESENTACIÓN
- TIPOS DE PRESENTACIONES
- TRABAJO CON EL TEXTO
- EL CUADRO DE DIÁLOGO
- EL AUTOCORRECTOR
- OPCIONES DE EDICIÓN
- MANIPULACIÓN DE LOS OBJETOS
- DIBUJO E INSERCIÓN DE OBJETOS EN UNA PRESENTACIÓN
- HERRAMIENTAS DE DIBUJO
- INTRODUCIR OBJETOS MULTIMEDIA
- CONTROL DE LAS PRESENTACIONES
- PROYECCIÓN DE DIAPOSITIVAS
- USO EN DOS MONITORES
- TÉCNICAS AVANZADAS
- PRESENTACIONES EN INTERNET



Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax: (91) 304.17.97 o llamando al teléfono (91) 304.06.22 de 9:00 a 19:00 h.



Nombre y apellidos.
 Domicilio Población
 Provincia CP Fecha de nacimiento
 DN/NIF e.mail Teléfono

FORMA DE PAGO

☐ Talón a PRENSA TÉCNICA ☐ Contra-reembolso Firma,

Giro postal nº de fecha

Tarjeta de crédito ☐ VISA nº AMERICAN EXPRESS nº
 Fecha de caducidad de la tarjeta
 Nombre del titular, si es distinto

- ☐ MICROSOFT POWERPOINT
- ☐ 1. MICROSOFT WORD
- ☐ 2. MICROSOFT EXCEL
- ☐ 3. CÓMO PROGRAMAR JUEGOS
- ☐ 4. CÓMO PROGRAMAR EN ENSAMBLADOR
- ☐ 5. CÓMO TRABAJAR EN UNIX
- ☐ 6. MANUAL TÉCNICO PHOTOSHOP V4.0
- ☐ 7. MANUAL TÉCNICO AUTOCAD
- ☐ 8. MANUAL TÉCNICO LIGHTWARE
- ☐ 9. CÓMO TRABAJAR CON BASES DE DATOS
- ☐ UN LIBRO POR SÓLO - 2995+450 ptas. gastos de envío
- ☐ DOS LIBROS POR SÓLO - 4995+500 ptas. gastos de envío
- ☐ TRES LIBROS POR SÓLO - 6995+500 ptas. gastos de envío
- ☐ CUATRO LIBROS POR SÓLO - 8995+500 ptas. gastos de envío

Editor
Prens@
Técnica

Reclama este cupón y envíalo a:
 PRENSA TÉCNICA
 C/ Alfonso Gómez 42 Nave 1-1-2
 28037 Madrid

DESARROLLADOR

New World Computing

GÉNERO

RPG

Lo mejor del rol

MIGHT AND MAGIC VI



AUTOR: ÁNGEL F. JIMÉNEZ

Para los que no conocen Might and Magic decir que se trata de una de las mejores series de rol que se hayan hecho nunca. Si, en cambio, has disfrutado de Heroes of Might and Magic, Might and Magic VI, te hará ver las cosas desde otro punto de vista ... realmente genial.

Todos los aficionados al rol esperábamos ansiosamente a la continuación de una de las sagas más queridas y divertidas de este increíble género. Might and Magic nos ha proporcionado horas y horas de placer indescriptible ante un ordenador. Y, de vez en cuando, nos sigue gustando echar una nueva partida, en estos tiempos que corren de alta tecnología y donde tal vez el aspecto gráfico de los Might and Magic sea un "poco penoso".

Así que, esta sexta parte no se trata sólo de la confirmación de que New World Computing y su presidente, Jon Van Caneghem, creador y diseñador principal del juego, confían plenamente en un género que últimamente estaba de capa caída. Pero seamos sinceros: Might & Magic VI no ha



nacido exclusivamente por la popularidad de títulos anteriores sino, y sobre todo, debido al enorme éxito de ventas que han supuesto las dos partes de su "primo hermano" estratégico: Heroes of Might and Magic. De hecho, se abandona la tierra de Xeen que nos acompañó en los títulos precedentes para regresar a Enroth, la tierra de los Héroes. Y éste no es sólo el único cambio

LOS SEÑORES DEL CIELO

La historia de Might & Magic VI comienza diez años después de que Roland venciera a su malvado hermano, todo esto ocurría en Heroes 2. Pues bien, tras unos años de paz y tranquilidad, como nunca antes se habían conocido, empezaron a ocurrir catástrofes naturales de todo tipo y ataques de criaturas demoníacas que amenaza-



ban con romper el sosiego y la economía

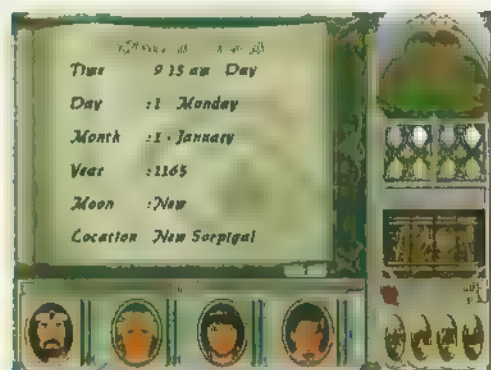
de la vieja tierra de Enroth. Sus habitantes pensaban que Roland había perdido el mandato de los Dioses, con el que podría mantener el mundo bajo su control. Ahora todo el mundo está desesperado, porque incluso el propio Rey Roland ha desaparecido.

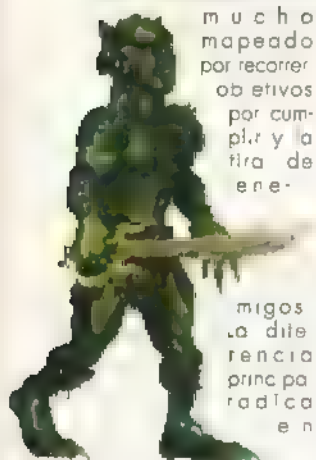
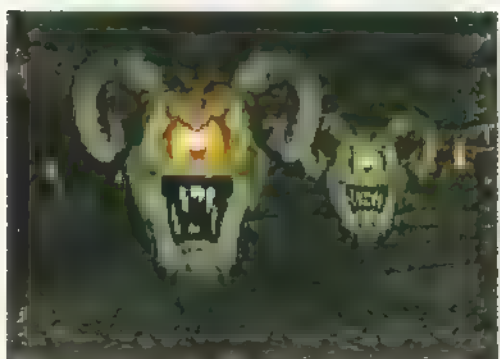
Nuestra misión será saber lo que ocurre y quién lo ha hecho. Dos preguntas sencillas pero muy complicadas de averiguar, porque tienes ante ti uno de los juegos más extensos que se puedan encontrar en un ordenador personal: sus programadores aseguran que unas mil millas cuadradas virtuales para recorrer y explorar. Por lo tanto, la tarea que se te presenta es bastante peliaguda.

Bueno, también los juegos anteriores tenían



El frío sabor de la muerte te espera.





m u c h o
mapeado
por recorrer
objetivos
por cumplir
y la tira de
ener-

migos
la dife-
rencia
principal
radica
en

el aspecto gráfico
Might & Magic VI dis-
pone, para sí, de dos
motores gráficos total-
mente nuevos denomi-
nados Horizon y Laby-
rinth y, por supuesto,
todo se efectuará en
tiempo real, aunque el
jugador puede escoger
utilizar el sistema trad-
icional de turnos. El sis-
tema Horizon es el que
más aportes tecnológi-
cos conlleva ya que se

algo que desear. Se
podría haber mejorado
este aspecto de una
manera más sustancial.
En cambio, Labyrinth,
como bien indica su
nombre, es el encarga-
do de construir los nume-
rosos calabozos e inte-
riores de las mazmorras
que tendremos que
explorar. Al separar
estos dos motores, el
juego es como si se tra-
tara de dos desarrollos
distintos en uno, por lo
que gana mucho en
riqueza y variedad tanto
en escenarios como en
detalles.

CUESTIÓN DE PSICOLOGÍA

Otro de los aspectos
fundamentales de Might
and Magic VI es la com-
posición de los distintos
personajes que confor-
man nuestro grupo. Para
desesperación de los
amantes de la serie, esta
vez sólo existen a
nuestra disposición per-
sonajes humanos, nada
de elfos, enanos,
halflings, etc. Esto puede
limitar algunas de las
posibilidades del juego,
aunque no será por falta
de recruitment pues en
teoría, cualquier per-
sona que veamos deam-
bulando por el territorio
y no se comporte como
un enemigo, puede ser
recrutado para nuestro
equipo. Todas accede-
rán a cambio de una
cantidad de dinero d'a-
ra, ya que, en un prin-
cipio, todo el mundo
quiere acabar con esta
situación de caos con-
tinuo que asola Enroth, y
algunos serán muy be-
neficiosos para tu
grupo. De momento,
seguro que puedes con-

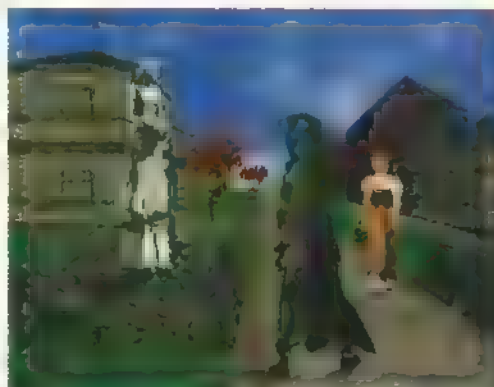
TAREAS POR HACER

la extensión
de cual-
quier Might
and Magic
es descono-
cida com-
parada con
otros títulos
de rol. Pero
en su sexta
parte han
razado el rizo. Ahora es INCLUSO
mucho más grande que los anteriores
juegos de Might and Magic. Tienes
exploración para meses solamente
para resolver la misión principal del
juego, pero es que hay un enorme
número de tareas que puedes
cumplir y que te encargarán en las
diversas ciudades o en algunos puntos
del mapa. Cumplir estas tareas o
encargos de diversa índole, incre-
mentarán de manera significativa
nuestra preciada experiencia.



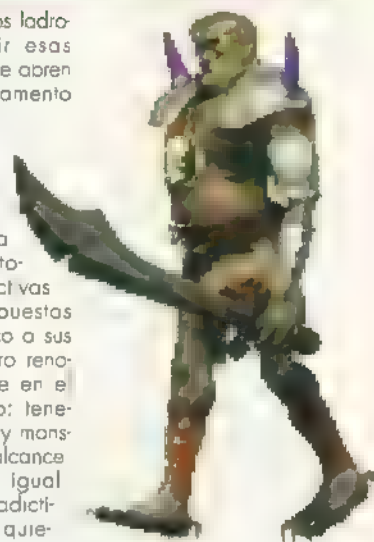
CONTROL DE TU PERSONAJE

Uno de los aspec-
tos más aplaudidos
de Might and
Magic es la enor-
me información que
se tiene sobre cada
uno de los person-
ajes y sobre todo
cuando alguna de sus caracte-
rísticas ha aumen-
tado o disminuido según lo que
hayamos hecho en el juego, bien
sea por experiencia, porque
tenemos un objeto mágico o por-
que la hayamos perdido en algún
lugar. En la sexta parte todo esto
se ha mantenido pero claro, con
un aspecto gráfico estupendo y
ricamente decorado.



luctor con buenos ladro-
nes para abrir esas
puertas que no se abren
ni con un cargamento
de explosivos.

En fin, Might &
Magic 6 es un
juego que, de
momento, ha
cumplido con to-
das las perspectivas
que teníamos puestas
en él. Es idéntico a sus
antecesores, pero re-
novado totalmente en el
aspecto gráfico: te-
nemos más tareas y mon-
struos a nuestro alcance
y sigue siendo igual
de divertido y adic-
tivo. ¿Qué más quie-
res? ♦



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO	P200 MMX 32 MB
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO

GRAFISMO	92%
JUGABILIDAD	90%

TOTAL

LA ESENCIA DEL ROL

Alocado, divertido y bonito

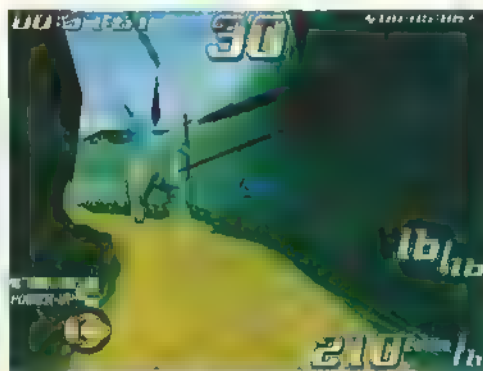
PLANE CRAZY

AUTOR NACHO VALENCIA

Este juego en concreto puede ser, para algunos, el juego definitivo, y cuando decimos definitivo nos referimos a que ya no le hace falta otro para pasárselo bien durante, al menos, un mes.

De entrada, Plane Crazy no parece gran cosa. Si no has oído hablar de él y o único que has visto han sido el menú principal y un par de capturas malas, quítate esas ideas negativas de la cabeza porque estás ante uno de los juegos más divertidos que se han hecho últimamente.

La adición que crea Plane Crazy es comparable a la que nos hacían sentir los juegos de Amiga o Super NES. Su manejo se parece mucho a Mario Kart, por eso es que, al principio, te vas demasiado y no sabes muy bien por dónde anda el circuito. Pero eso, en un simulador, es preocupante, ya que tardas en cogerle el tranquilo un año y parte de que viene, pero en Plane Crazy te adaptas en segundos. Un interfaz muy sencillo, una engine rápida y suave y unos decorados resultones y detallados hacen



de Plane Crazy un título.

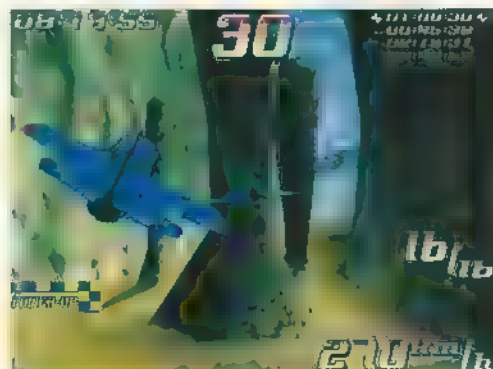
Tal vez algo malo es el sonido, que no está

demasiado acorde con los escenarios del juego, por ejemplo en una fundición ¿por qué vas a meter una música del oeste? La verdad es que no pega demasiado. Pero eso es lo de menos.

LOS AVIONES

Tienes tres tipos de aviones. El primero, digamos que es para principiantes, resistente y manejable, pero muy lento y "tímido". Tu puedes pintarlo del color que más te guste, a tu antojo, bueno, no es que te den el Photoshop y te dicen que lo textures, pero tienes unas cuantas combinaciones para pintar los modelos. Algunas, hasta parecen originales.

El segundo avión es el de nivel medio, algo más rápido y, a la vez, más frágil y mucho menos manejable. Y, por fin, el tercer avión, o para profesionales, pero que da igual que

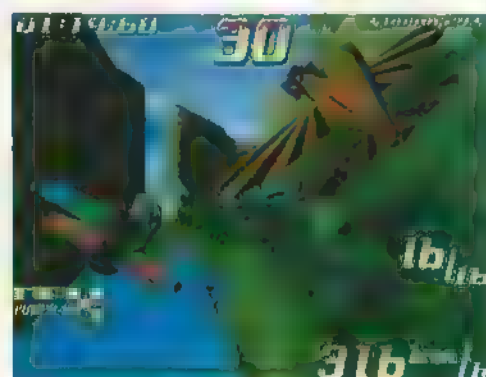
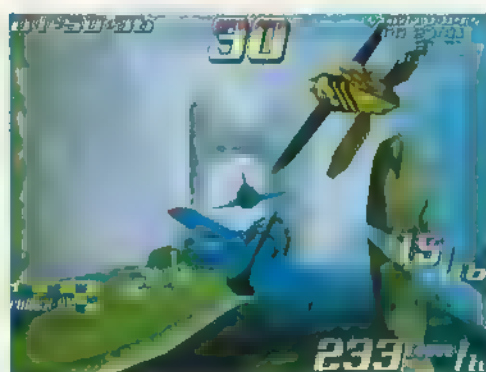


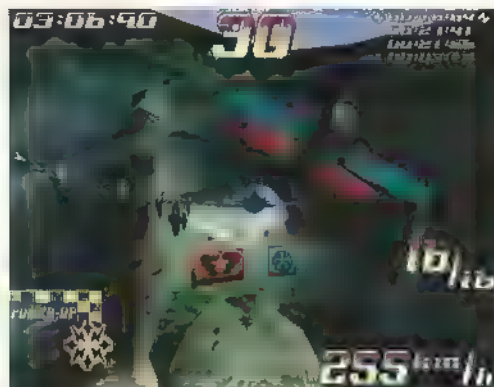
seas o no profesional. Seguramente te gustará más este avión en cuanto te desenvuelvas con soltura, por eso de la velocidad y esas cosas. Hablando de todo un poco, tenemos que decir que durante el juego (en un P133), los modelos no están nada mal, pero en el menú de configuración de tu avión se podían haber currado algo más los modelos y poner unos con algunas caras más. Se ven algo desmejorados, pero tranquilos, que cuando pasan a la acción se vuelven diferentes.

Las texturas no son demasiado ricas, si bien no le van mal a los modelos, y por lo que respecta al grafismo de los modelos 3D no está muy elaborado, pero está bastante bien. Sin embargo, los escenarios están muy bien hechos, son mapas muy grandes y la engine del juego los aprovecha en su totali-

dad, moviéndote con soltura por todo lo largo y ancho de éste. Aunque, si subes demasiado, te avisarán de que es mejor que bajes ya que corres el peligro de chocarte con algún rascacielos que sobresalga o de perderte. Esto último nos hace recordar que no viene mal un entrenamiento, pero no muy exhaustivo.

Si nos fijamos durante el vuelo del avión en los bordes exteriores de las alas vemos que sale una estela de aire como cortándolo. Eso denota el interés que se ha puesto en los detalles del juego, que si no consigue con ello hacerlo mejor si, al menos, resulta algo más vistoso y eso es bastante. La engine del juego puede estar a la altura de la de cualquier juego grande de ese mismo tipo, como Screamer, ya que cuenta con una física bastante buena. La iluminación de los





escenarios es muy buena y se ha conseguido un efecto de luz y sombra envolvente que seguro que te gustará a todo el mundo.

Por si esto es poco para ti, te daremos también que el juego soporta varias resoluciones y que, en baja resolución, va de maravilla a partir de un P133, aunque en alta no va mal pero se notan las típicas ralentizaciones, si bien no son demasiado acusadas. Una engine hecha para soportar una 3DFX, la cual debe darle al juego una mejoría sobresaliente, ya que sin ella va de

lujo, así pues con la aceleradora tiene que ser una auténtica maravilla de la diversión.

En el juego tienes varias opciones para librar tu carrera. Una de ellas es la que ya se ha convertido en un tópico en este tipo de juegos: la carrera rápida. Una carrera a un número determinado de vueltas en la que se clasifican los tres primeros, luego podrás jugar un campeonato. Esta modalidad de juego es igual que la anterior, pero los que se clasifican pasan a la siguiente ronda, es decir, a otro escenario diferente y así hasta conseguir acabar el juego. ♦

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 Mb
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI
VEREDICTO	
GRAFISMO	82%
SONIDO	70%
JUGABILIDAD	88%
TOTAL	83%
PREPÁRATE A PASÁRTELO DE MIEDO	

HAMMER TECHNOLOGIES BUSCA

PROGRAMADORES JUNIOR REF.: PRGJ1

Con conocimientos en C y C++. Se valorarán conocimientos de programación bajo Windows 95 y capacidad de trabajo en grupo.

PROGRAMADORES SENIOR REF.: PRSE1

Con conocimientos en C, C++, Windows 95 y alguno de los siguientes apartados:

- Inteligencia artificial
- Desarrollo de herramientas (mapeadores, conversores, etc...)
- Compresión de vídeo y audio

Experiencia demostrable

PROGRAMADORES 3D REF.: PR3D1

Con conocimientos en C y C++, con nivel demostrable de matemáticas y físicas. Se valorarán conocimientos de programación bajo DirectX o Windows 95 y capacidad de trabajo en grupo.

PRODUCTORES REF.: PROD1

Con conocimiento profundo sobre videojuegos, la industria y el mercado. Capacidad de coordinación y gestión de los diferentes niveles de desarrollo de un producto y capacidad de trabajo en grupo.

Experiencia demostrable

DIRECTORES DE ARTE REF.: DIAR1

Con conocimiento de programas de creación y retoque fotográfico (PhotoShop, Fractal Painter o similares), programas de modelado 3D (3DStudio, 3DSMax, LightWave o similares).

Se valorarán estudios en Bellas Artes o similares. Indispensable muestras de trabajo en lo referente al diseño. Capacidad de trabajo en grupo.

ARTISTAS GRAFICOS 2D REF.: AR2D1

Con conocimiento de programas de creación y retoque fotográfico (PhotoShop, Fractal Painter o similares). Creación o retoque de texturas, bocetos, etc... Capacidad de trabajo en grupo.

ARTISTAS GRAFICOS 3D REF.: AR3D1

Con conocimiento de programas de modelado 3D (3DStudio, 3DSMax, LightWave o similares). Creación de mundos 3D, personajes, animación, tanto en alta como en baja poligonalización. Capacidad de trabajo en grupo.

Enviar CV y/o posibles muestras de trabajo a la siguiente dirección. IMPORTANTE: Indicar referencia en sobre o en el tema del e-mail e-mail: peta@hammer.com



HAMMER TECHNOLOGIES

C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
CP 28037 Madrid (Spain)
Tlf: 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97

DESARROLLADOR

SYNOPSIS

PSYGNOSIS

GÉNERO

El futuro mejor encuadrado

G. POLICE



AUTOR: NACHO VALENCIA

Todos nosotros, cuando nos ponemos por primera vez a jugar a un juego no sabemos bien lo que tenemos que hacer, ya que desconocemos la historia a seguir o cuál es su argumento. Pues en G. Police quedará muy claro, gracias a su elaborada intro en castellano, cuál es tu misión y por qué estás ahí.

Estás en el futuro y te encuentras enredado en la G. Police por un motivo personal: averiguar quién es el culpable de la muerte de tu hermano. Nadie sabe quién eres en realidad y si alguien lo descubre serás hombre muerto, así que tendrás que mantener tus espaldas bien cubiertas si no quieres que todo se vaya a donde no tiene que ir. De todas formas, todo eso quedará bien claro en la intro que acompaña al juego, la cual es una de las mejores que hemos visto, tan buena como la de Star Wars o la de Blade Runner, una venta a añadir es que está en castellano, por lo que no tienes que saber perfectamente inglés para comprender tu misión o saber lo que te dice el tío de la voz grave que suena por tus altavoces.

LOS DETALLES

El juego está cuidado al milímetro y seguramente no le verás ningún fallo porque no lo tiene. Aún así, si no eres "mañoso" o olvidate de jugar con G. Police, ya que la maña y la destreza son lo que hace de este juego uno de los más difíciles de manejar, pero solo al



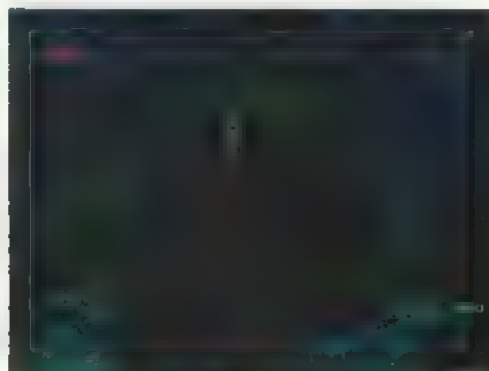
principio, pues, más adelante no te será demasiado complicado cogerle el tranquillo a tu nave.

El sonido es Dolby Surround y la verdad es que es alucinante; totalmente genial

Las imágenes de render son de una calidad máxima. Recordamos que el juego está creado para marchar con una tarjeta 3D aceleradora pero aun sin ella va fantástico a partir de un P166 con un CD 2X. ¡Asombroso pero cierto! así que no nos queramos imaginar la calidad gráfica que daría en un MMX con una Monster 3D o algo similar.

La suavidad con la que se mueve la nave es digna del mejor simulador de vuelo, y te enteras bastante bien de lo que tienes que hacer en tu misión. Los conceptos están muy aclarados en este juego. Los chicos de Psygnosis no han reparado en emplear algo más de su tiempo en cuidar los detalles del desarrollo hasta el último píxel y, como ya sabemos, eso es algo que se agradece mucho.

El sonido es Dolby Surround y la verdad es que da miedo ser realmente genial. En fin, que los detalles están muy mirados y no hay nada que se les haya pasado por alto. Ni si quiera el seguimiento de los "fatales" o destellos de una luz en la cámara, que en la mayoría de los juegos



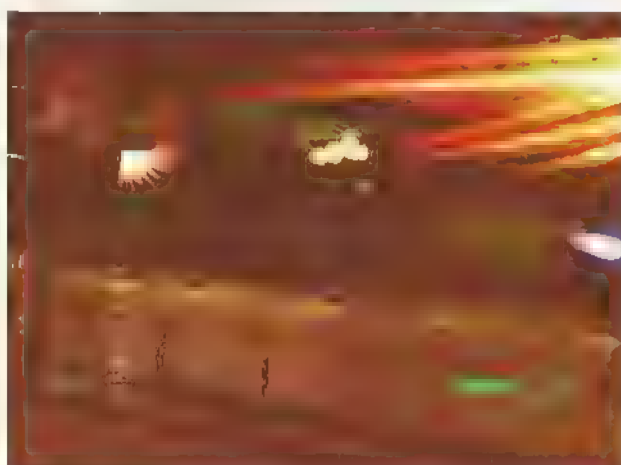
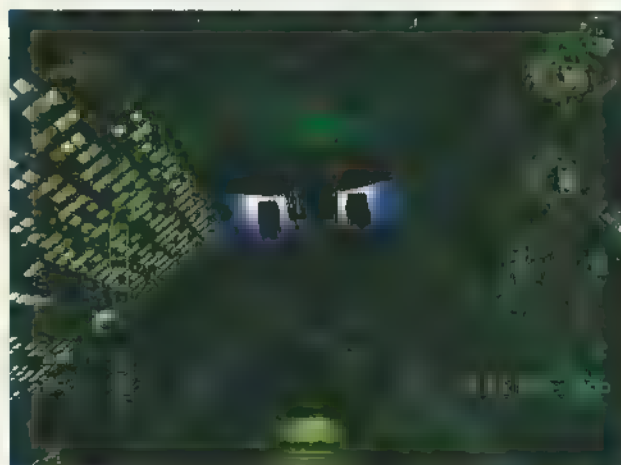
si durante un breve instante la cámara desaparece de foco de luz o se ve oscurecida detrás de algo que impida el deslucido, el "fatale" no desaparece, se queda como si la luz siguiera reflejando su presencia. Bueno, pues en G. Police esto no pasa.

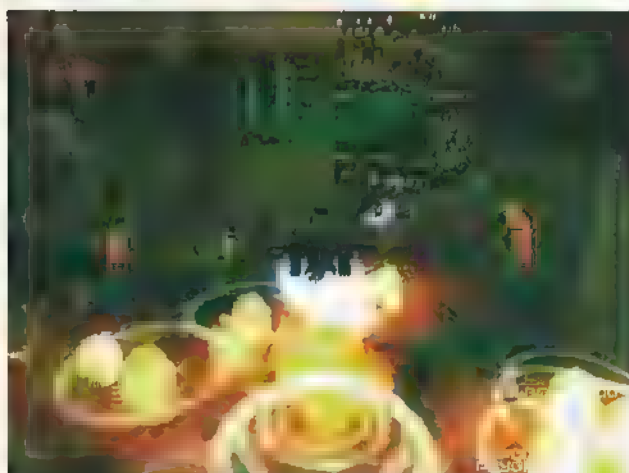
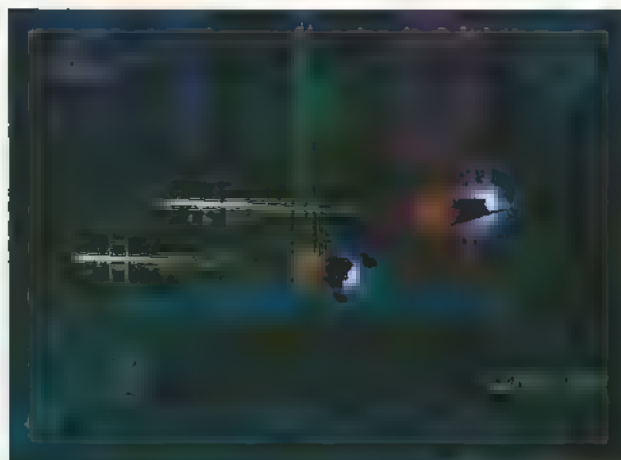
LA JUGABILIDAD

Este es un tema en el que últimamente las

desarrolladoras están poniendo mucha empeño, ya que un juego por muy bueno que sea si no es jugable no es bueno del todo.

Al principio te resultará algo difícil su control, pero no te pongas nervioso, que tienes a tu disposición una especie de misiones de entrenamiento, en las que se encuentran una misión





de acoplamiento con el interfaz, patrullar por las calles por dentro de unos anillos, lo que te ayuda a afianzarte con los controles y alguna más que te va a gustar bastante.

Cuenta con un innovador sistema de radar, situación y navegación el cual te permite volar con rapidez hacia un objetivo aparece en la parte superior de tu pantalla. Te gustará.

No te costará demasiado cogerle el tranquillo a los mandos, pero tampoco será coser y cantar. De todas maneras, el libro de instrucciones de uso que trae el juego original es de los mejores que hemos visto, por su sencillez, claridad y sintetización de datos. Seguro que si te das un pequeño repaso a lo tienes a mano mientras juegas te resultará todo mucho más fácil.

LAS ARMAS

El arma seleccionada aparece en la parte derecha del cuadro de mandos de la cabina. Tienes unas cuantas para pasártelo "bomba". La tecla "C" es la encargada de pasearte

por las opciones del cuadro de mandos: te lo decimos no para amargarle el juego, sino porque es realmente complicado averiguarlo, así que te facilitamos el camino hacia la verdad.

El libro de instrucciones que trae el juego original es de los mejores que hemos visto

Cañón Henschel AAG 53E 25mm: sólo puede ser acoplado al modelo "Veneno" y lo puedes hacer por partida doble, ya que es más pequeño y tiene menos potencia. Se recalienta con facilidad.

Cañón Lavochkin GSh45-80 30mm: es un arma estándar en el destructor. Dispara unos buenos misiles de 30mm a gran velocidad. Se recalienta sólo con un uso continuo.

Misil de infrarrojos: el lanzamiento es silencioso y te ayudará a seguir o perseguir a un objetivo en movimiento.

Misil hiperveloz: está diseñado para penetrar

en el objetivo y explotar una vez dentro. Eso sí, no se bloquea antes. Sólo contiene un núcleo de uranio activo.

Misil Henschel HS38 Firestreak: muy maniable pero algo menos potente. No se librará de él con facilidad.

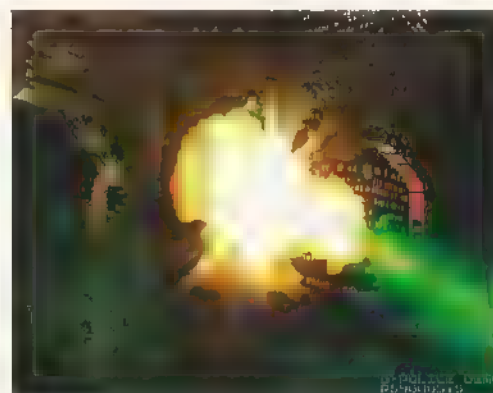
Además de éstas tienes los misiles de dispersión, bombas de 500 Kg, que causan unos daños importantes, pero sólo podrás llevar unas pocas, debido a su peso, paralizador de impulsos electrónicos o el lanzador de plasma de las industrias V. En nueve. Pero eso ya son armas de gran calibre que dejaremos que descubras por ti mismo.

La verdad es que la gente de Psygnosis no se ha cortado en hacer para tu PC algo como lo que es "el Exorcista" a las pelis de miedo, una moravia.

No sólo te causará impresión verlo con o sin aceleradora, sino que aprenderás a jugar de un modo rápido y sencillo, (que no quiere decir en seguida) y te resultará de lo mejorcito.

en el que a simulación de este tipo se refiere.

Un saludo y que lo disfrutes.



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 Mb
MULTIJUGADOR	No
VEREDICTO	
GRAFISMO	90%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	
ALUCINARÁS CON ÉL	

 AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

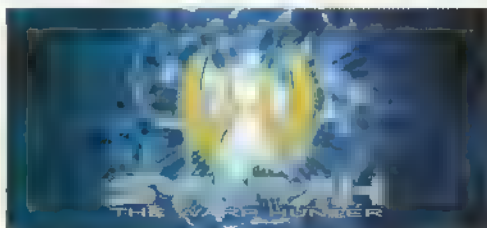
SYRAH

Los Ryys, habitantes de un planeta llamado Keeran, perteneciente al sistema solar Heyan, han sido invadidos por unas extrañas minas enviadas por los guerreros más sádicos y crueles: los Zarben, la raza más bestia del Universo.

El género de los puzzles en los ordenadores siempre ha sido más de entretenimiento y habilidad que de quemar adrenalina destruyendo el primer enemigo que se te ponga por delante o el de volarle la cabeza al monstruo de turno. Desde que apareció en las recreativas el conocido Tetris, para luego dar el salto al PC, pasando por el Arkanoïd, han ido apareciendo títulos y más títulos de este tipo.

Syrrah, es uno más de los que se unen a esta gran lista, y decimos uno más porque no aporta nada nuevo a la temática, incluso se puede decir que lo devalúa. Syrrah The Warp Hunter es un puzz e galáctico algo "light".

Jugar es bastante fácil, se trata de que manejes una nave, pudiendo a mover 360° en ambas direcciones y a tu alrededor hay unas minas de varios colores. Sólo deberás disparar unas contraminas y untarlas, tres o más de mismo color; cuantas más lenguas untas de un color, más puntos lograrás. En la pantalla de la derecha verás la contramina siguiente que deberás lanzar para



poder así estudiar tu estrategia. Asimismo, podrás coger bonos que te darán un poco de todo, pasar directamente al siguiente nivel, vidas extras, misiles destructores, cañones láser, disparos de energía, bombas, en fin, de todo un poco.

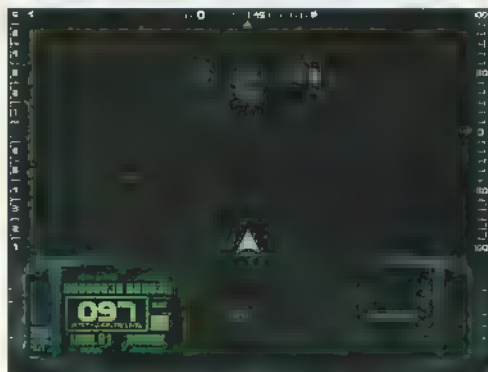
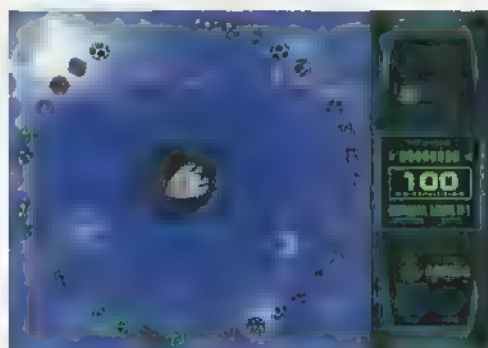
Y así es todo el juego, con la variación, clara está, de los distintos tipos de jugabilidad, modo historia, modo inocuado o modo escenario. Los tres bastante aburridos, todo hay que decirlo. En el modo historia deberás destruir un deter-

minado número de minas, en el inacabado recorrerás sucesivos niveles de disparos sin interrupción y, finalmente, en el modo escenario te enfrentarás a 24 pruebas que resolver, por supuesto, en todas la dificultad irá en aumento. También podrás desafiar a un amigo y poder jugar dos jugadores, de forma simultánea. Esto puede ser lo más divertido de Swrah.

El aspecto gráfico es muy simple, el engine no aporta nada nuevo, colores mates, aunque las texturas están bien puestas eso sí. Nada del oro mundo aunque también hay que comprender que no tiene gráficos que enseñar, los escenarios son simples y de donde no hay, no se puede sacar

El sonido tampoco es muy efectista, ya que no posee ni pistas de audio ni sonido 3D ni espectacularidad ninguna.

La jugabilidad es lo típico de un entretenimiento "puzzlero", aburrida y monolona, aunque puede ser lo que más llene



por los distintos tipos de juego que posee y el hecho de poder jugar dos jugadores en tiempo real.

El que quiera ver en Syrrah un juego elegante, novedoso y esperado estará cometiendo un craso error; no es un

arcade que te levante de la silla y te echas las manos a la cabeza quedándote asombrado por las explosiones y los ruidos, no dispararás cañones de pasma, no encontrarás sangre a borbotones, no tendrás que formar a tropas y atacar al enemigo. ♦

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO ➔ P45 DX4 100, 16-MB

MULTIUGADOR No:

VEREDICTO

GRAFISMO

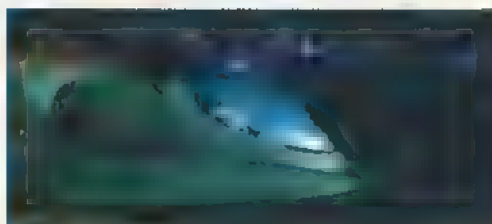
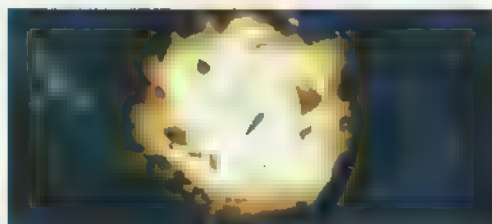
+62%

JUGARILIDAD

68%

TOTAL

RECOMENDADO PARA LOS MÁS TRANQUILOS DE LA CASA





RECHACE IMITACIONES

Sólo un grupo de profesionales, expertos en Telecomunicaciones, puede ofrecerle garantías de fiabilidad y prestaciones en su conexión a la Internet

Nosotros trabajamos en el flujo de la información desde hace más de quince años para poder ofrecerle la atención necesaria de manera que usted utilice únicamente...

el lado humano de la Red

Soluciones de alto nivel en telecomunicaciones - auditorías de calidad y normativa en sistemas de telecomunicaciones - acceso y presencia en la Internet
- diseño web - sistema de dirección de correo electrónico única y definitiva -
diseño y alquiler de servidores y terminales www - diseño de redes - conectividad
LAN/WAN - sistemas RDSI - adiestramiento y formación a nivel corporativo -
mantenimiento integral - ejecución de contratos - proyectos

Contacte con nosotros:

MERCURIO Consultores y Auditores de Telecomunicaciones

Tel.: +34(1) 360 2055 - Fax: +34(1) 360 2175

www.mercurio.net

mercurio@mercurio.net

MERCURIO BBS:

+34(1) 525 8090 (Modem 33K6)

+34(1) 360 2174 (RDSI 64Kbps)

DESARROLLADOR

PROEIN

GÉNERO

Buscando un rayo de luz

DARK EARTH



AUTOR: ALAN WILDER

Esa mañana me levanté más temprano de lo normal. Ella estaba allí conmigo. Sé que está mal, que va contra la ley, pero ¿a quién le importa? Sin más dilación, cogí mi espada y mi armadura y me fui a la puerta, donde me esperaba mi amigo Zed.

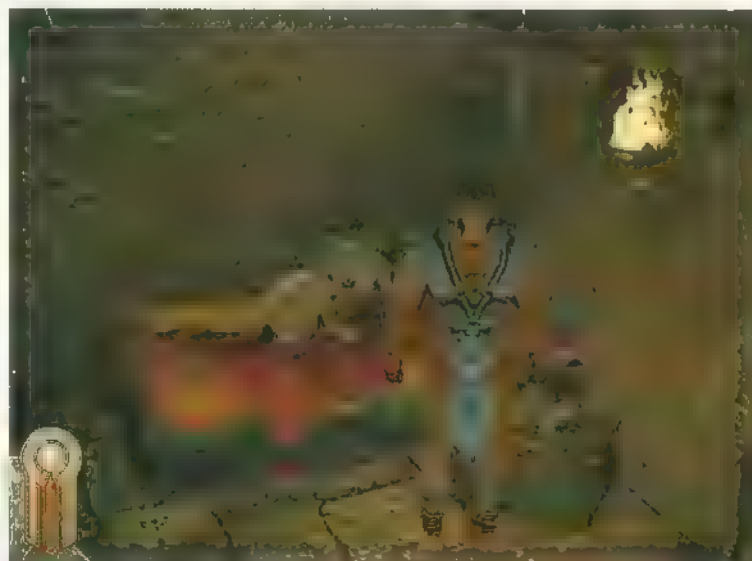
El me dijo que el preboste quería verme, y que podíamos ir o entrenar un rato con la espada. ¿Que te gusta más a un guerrero que eso? Después de estar un tiempo entrenando me decidí a ver al jefe. Estaba esperándome detrás de una puerta protegida por un guardia. Tras hablar con éste, me dejó entrar. El preboste me comentó que esa mañana me tocaba hacer guardia en el templo.

Sali del cuartel y, camino hacia el templo, me encontré con mi padre, Rylsahar, hablando con Lory, la gran predicadora. Entonces fue cuando me enteré de que la ciudad estaba en peligro, y

que yo era la única posibilidad de salvación. ¿Por qué no me extrañaba en absoluto? En fin, cogí el objeto circular que ella me dio y me dirigí hacia el templo. Una vez de guardia allí, me di cuenta de que algo pasaba en el interior, y cuando fui a investigar qué pasaba, me atacaron dos hombres. El primero fue pan comido, pero el segundo me tiró algo a la cara.

EL MAL DE LAS TINIEBLAS

¿Qué es lo que me había tirado a la cara? Tras sufrir unas cuantas incisiones un tanto desagradables, me di cuenta de que había sido objeto de una meta-



morfosis, y de que ya no era el guaperas que solía ser, sino más bien todo lo contrario.

Parece ser que al guardia que estaba allí no le gustó mi cara, así que me atacó. Sin armas, logré dar cuenta de él y, por supuesto, le registré. ¿Qué esperaba s? Esto es una aventura gráfica. En su cuerpo encontré un arma que me vendría de perlas.

Alguien entró en la habitación. Dio ser Thanan-

dar, el sanador, que comenzó a explicarme lo que me estaba sucediendo. Tenía el mal de las tinieblas y la única posibilidad de cura estaba en una cripta de la que mi padre sabía la existencia. Aproveché y cogí una bombona y un cuchillo en la habitación de a lado,

Me encontré con dos guardias, y tras hablar largo rato con el primero de ellos, me dejó pasar

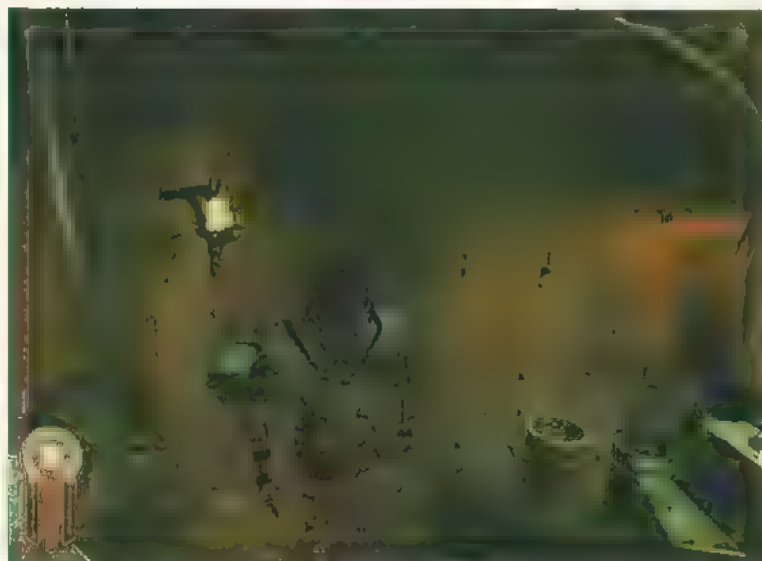
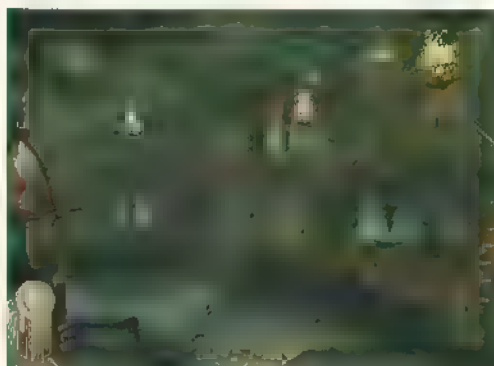
padre. La casa estaba subiendo las escaleras que salen de la habitación donde fui envenenado. Allí, descubrí que mi padre no había ido a la cita. Según entré, a la izquierda, cogí un CDROM, y un poco más allá, a la derecha, usé la hoja de pape con un mecanismo. De esta manera conseguí una tarjeta perforada.

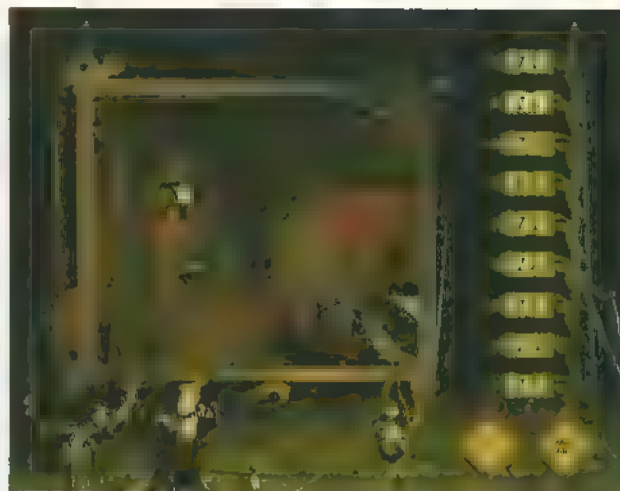
Volví a visitar a Dorkhan, el preboste. Me encontré con dos guardias, y tras hablar largo rato con el primero de ellos, me dejó pasar. De todas formas, yo sabía que si alguien me cerraba el camino no tenía más que comenzar a repartir hachazos. Dorkhan me dijo que él había tomado mando de la ciudad, y que para que confiara en mí, debía vigilar a Thanandar. Fui a mi habitación, cogí un trozo de carne y conversé con un guardián que estaba descansando al lado de la chimenea. Él me dijo que había una mujer fuera de la ciudad que me podía ayudar.

Al oír esto, saí de allí a toda prisa y me dirigí

Fui a ver a mi padre, en la casa de la izquierda, y me dijo que me llevaría a la cripta, pero que primero necesitaba la aprobación del preboste. Quedamos en vernos en el templo, en casa del archivero. Cogí un papel que había debajo de la cama, que resultó ser una especie de acerllo que no tardaría en resolver.

Me dirigí al templo y, al llegar, vi a un predicador dando órdenes a sus guerreros. Fui a casa de Sesekhan, el archivero, a ver a mi





hacia la derecha. Al fondo, había dos puertas. Cogí la de la derecha y bajé unas escaleras. De nuevo me vi obligado a usar la violencia, ¡con lo poco que me gustaba! Registré al guardián y encontré una llave que abría la puerta de la derecha donde estaba encerrado Kahl. Fui al otro lado de la terraza y cogí unas placas de poma y

unos botes de líquido hirviendo, así como una computadora. Subí las escaleras y cogí una llave que estaba en una estantería. Fui abajo y la usé con un cofre de metal que había al lado de la puerta. Allí cogí el uniforme que, tras dárselo a Kahl, sirvió para desparistar a los guardias. Fui al otro lado de la terraza y cogí unas placas de poma y

unos botes de líquido hirviendo, así como una computadora. Subí las escaleras y cogí una llave que estaba en una estantería. Fui abajo y la usé con un cofre de metal que había al lado de la puerta. Allí cogí el uniforme que, tras dárselo a Kahl, sirvió para desparistar a los guardias. Fui al otro lado de la terraza y cogí unas placas de poma y

LA CIUDAD BAJA

Seguí a Kahl a casa de su amigo Danrys, un mecánico un tanto loco que me habló de un tal Armal Sadaak, que me podía ayudar. Le enseñé la bombona y él me dijo que podía tenerla de a re con una máquina que, a tu uso, reposaba

en el fondo de la habitación. Tras hacerla, cogí un piolet que reposaba sobre la mesa, y volví a salir para seguir investigando.

Fui a ver a un guerrero que estaba apoyado sobre un tablero

y me dijo que para que él me ayudase tenía que ganarle a un juego llamado Yong.

Salí de vuelta al bar y hablé con el dueño, que me ofreció una cantimplora. Ya era hora de que me enfrentase, así que salí del bar, torcí dos veces a la izquierda, luego a la derecha, y

ARMAL SADAK

A marchar, junto a la pared de la izquierda, había un peto de metal que no dudé en recoger. Por allí merodeaba un tipo sin piernas que, después de tomarme el pelo un rato con mi indudable belleza, me dijo que Armal tenía un enemigo llamado Sordos. Este era el líder de la banda de los Konkales.

A la derecha, saliendo de la casa de Danrys, y pasando debajo de un puente, me encontré en un callejón con una mujer que decía cambiar comida por objetos interesantes. Salí del callejón y me dirigí a la derecha hasta llegar al puente rojo. Al otro lado, una chica me explicó que Armal vivía en un barco allí cerca, pero que necesitaría la recomendación de Deia, la bailarina, para poder verle.

Entré en el bar y allí estaba Deia bailando. Si no hubiera sido por mi novia, os juro que hubiera caído en la tentación. Cuando terminó de bailar, me dirigí a su habitación. Dijo que quería que le regalase algo bonito, y lo más bonito que tenía era el CDROM, así que se lo regalé. Ella a cambio me dio una contraseña para poder ver a Armal,

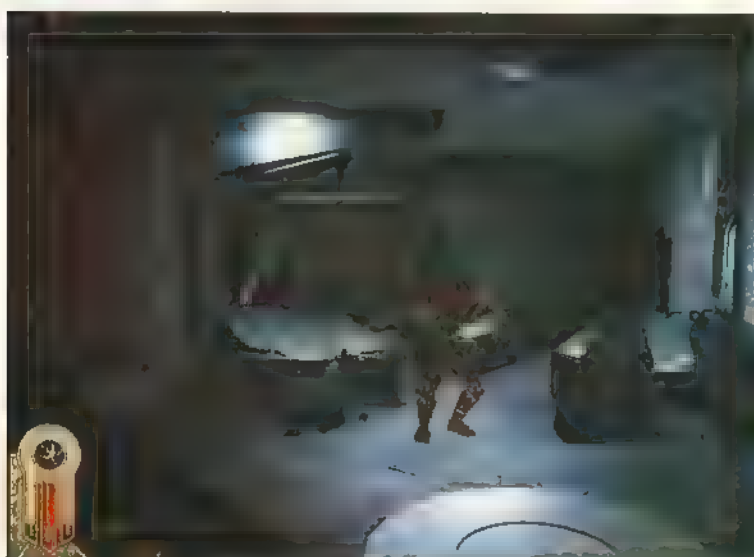
Alí estaba el barco de Armal. Me monté en él y tras ignorar el comentario de un matón que andaba por allí fui a ver a un guerrero que estaba apoyado sobre un tablero. Le di la contraseña y resultó ser Armal. Para poder jugar con él fue necesario que se entregase a cambio un arma. Menos mal que yo siempre he sido bastante bueno con los juegos de destreza, y no me fue muy difícil vencerle.

Tras ganarme, él me dijo que Leona, una mujer que vive en el exterior, vez podría curarme. De todas formas, para poder saber más sobre el tema, tenía que volver a vencerle. Entonces me dijo que Darkhan había hecho un pacto con Sordos, pero que un desconocido estaba en contra de ellos.

Nota: Para ganar al Yong, hacemos lo siguiente:

Si numeramos las filas del 1 al 8, y las columnas de la A a la H, el mejor juego será:

D6-D3-F5-B3-F3-D7-G6-C8-E8-C6-H5-F1-G8-H7-E2-C2-C1-D2-H4-H2-A4-F7-B6-G2-A1-B2-A7-A8-H1-H8





LOS KONKALITES

Ahora parecía que llegaba la hora de la acción. Antes, volví al bar y encontré un vaso entre la basura. Se lo llevé a la señora del puesto y conseguí, a cambio, algo de comida. Seguí el camino del barco, hasta el fondo. Entonces fui a la derecha y encontré un hueco en la barandilla. No dudé en saltar, y me metí en el túnel que estaba a mi izquierda. Tras avanzar unos metros, oí unas toses, y me di cuenta de que no estaba solo. Así, a lo tonto, tuve que volver a luchar con dos piratas a los que no les iba precisamente muy bien. Subí unas escaleras y me decidí a grabar el vago, por si las moscas.

Reuní fuerzas para seguir avanzando y, al bajar, me encontré con Sordos, que estaba bastante enfadado con sus hombres. Tras acabar, vi a uno de ellos que se

dirigía a mí con el fin de que desempolvara mis armas.

Seguí hasta el fondo, y... ¡ah, no, ¿quién los dos?? Acabé con ellos, y en los toneles de la derecha encontré un puño de mala

Tras entrar en el túnel que protegían los dos guerreros, encontré a Sordos con Thanandar. Fui atacado por Sordos, y no tuve más remedio que acabar con él. Thanandar se decidió también a atacarme, y volví a la misma rutina. Registrando los cadáveres encontré unos cuantos objetos, entre los que destacaban dos llaves.

Con la llave de Sordos abrí una caja de mala en la que había un papel que demostraba que yo no era el malo de la película, y que el traidor era Dorkhan. Además encontré algo de comida en los barriles

Crucé la sala y, a la derecha, encontré un puente que me llevó a la prisión de los Konkallites. De todas formas decidí no cruzarlo, porque allí había un guardián enorme.

LA CRIPTA

Volví al templo de la ciudad alta. En la entrada estaban las trampas musicales y, en un lateral, había una escalera que me apresuré a subir. En la parte superior había una ranura en la que introducía la tarjeta perforada. Eso activaba la máquina. Ahora no tenía más que empujar la palanca que estaba en uno de los laterales de la máquina. De pronto, algo se abrió. Era un pasadizo secreto. Me dirigí allí y encontré una piedra giratoria y una apertura, en la que introducía la llave roja. Esto abrió un pasadizo que me condujo hasta la cripta, donde toqué la bola de luz y, aunque

me ayudó, no llegó a curarme del todo.

Volví al cuartel, y al entrar, fui atacado por un guardia. En la puerta de Dorkhan, me encontré con Phedora, un nombre adecuado para una capitana como ésta. Le entregué el documento que comprometía lo malo que era el gran jefe, y ella me pidió que le siguiera a hablar con él.

Como él tampoco me consideraba un amigo, no dudó en golpearme con toda su fuerza

Dorkhan se dio el golpe y escapó por una abertura de la pared. Mientras que Phedora fue a avisar a Lory, la gran predicadora, yo me decidí a registrar el escritorio. Lo siento, no puedo evitarlo. Allí encontré un traseño y un estilete. Con éste último logré abrir de nuevo el pasadizo. Dentro, estaba mi padre moribundo. Antes de morir, me dijo que Dorkhan no era el peligroso, sino el mismo Thanandar, convertido ahora en señor de las tinieblas. Este último estaba planeando acabar con la luz.

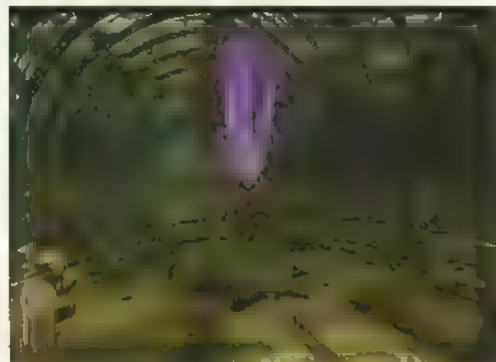
Tras jurar venganza, volví a la cripta. Allí vi a

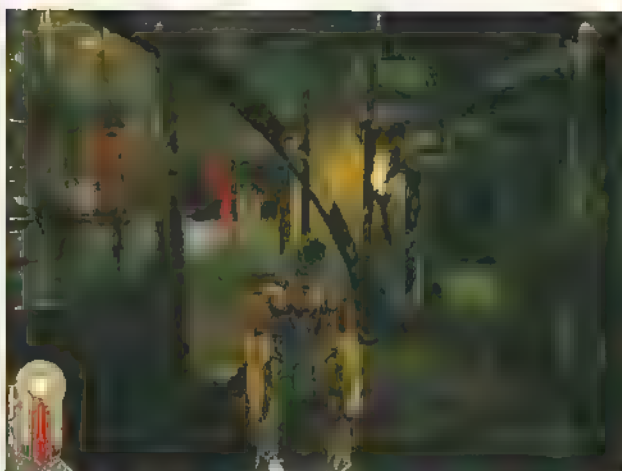
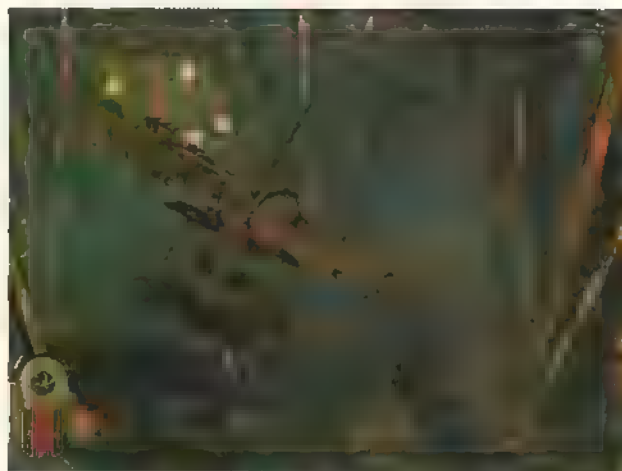
Zen y a Thanandar, convertido en algo horrible (sí, puedo decirlo así en comparación conmigo). Como é tampoco me consideraba un amigo, no dudó en golpearme con toda su fuerza y huir como un cobarde. Le seguí, le encontré apagando la esfera. Será... De todas formas, de poco me sirvió, pues murió tras lanzarme un rayo verde que, a verdad, me hizo bastante daño. Volví a jurar venganza y cogí la pistola y el sable.

Al salir, vi a Phedora y a Lory. Esta última me dijo que le siguiera a su despacho. Allí me comentó que al apagar la cripta, Thanandar podía traer las tinieblas a la ciudad y que para pararle tenía que encontrar los cuatro trozos de la llave. Ella me dio el primero, y me mandó a buscar los otros. De todas formas, me dio una pista, al decirme que dos de ellos los podían tener Dorkhan y Bandor, el maestro constructor.

LA LLAVE DE DHORKAN

Salí del templo la noche había extendido su manto negro en toda la ciudad. Me volví a dirigir al borde de la ciudad baja, a coger un trozo de carne que reposaba tras la barra. Aprovechando que estaba allí





volví a ver a Danrys. Le entregué el plano de arma y él me desveló que era un lanzallamas pero que necesitaba un tirador para poder construirlo. Por suerte tenía uno conmigo y él comenzó a construirlo.

Mientras tanto, volví a la guarida de los Konkaltres. Allí, en la prisión, vi a un guardia que vigila a un tipo en una celda. Decidí saltar a pobre tipo y, para ello, maté al guardia y usé su arma como palanca en la puerta. El prisionero me mostró la llave y huyó corriendo.

Al volver a salir del agua, entré por el arco de la derecha y me encontré con Dhorkan manipulando una puerta. Al verme, se dio la vuelta y me atacó, pero yo no tuve ningún problema para acabar con él. Cuando le registre, encontré el segundo trozo de llave, una moneda de plata y un mapa de llano de Antes. Con el mapa, abrí la puerta que intentaba manipular el difunto Dhorkan. Tras ella,

había una habitación en ruinas. Al fondo, tras la cama, encontré el rayo de Antes, el arma más poderosa de todo el juego. De todas formas, decidí reservarla para la lucha final.

A la derecha había una pared con cables que al golpearla en el modo oscuro, pone en marcha un panel de control que se encuentra junto a la puerta. Activé el panel y vi una película en la que se narraban los últimos días de una civilización ya desaparecida. A la izquierda de la puerta de entrada, recogí un objeto desconocido.

LA LLAVE DE BANDOR

Me decidí a visitar a Almar. Allí me encontré a un prisionero que previamente había liberado de los Konkaltres; el cual resultó ser amigo de Almar. Este, en agradecimiento, me regaló tres balas para la pistola de Zen. Probablemente me servirán de ayuda, aunque no de mucha. Gracias a Dos Amas, un lanzallamas del Yong y tras

varios partidos, logré hacerme con una considerable cantidad de munición hasta que llegó el momento en que se rindió y se negó a seguir jugando.

Activé el panel y vi una película en la que se narraban los últimos días

volví a ver a Danrys y me dijo que ya había acabado de fabricar el lanzallamas. Esto sí que es un arma. Le enseñé el objeto desconocido y me comentó que se lo llevara a Bogdaran. A tal fin, regresé a la ciudad alta.

Me dirigí al edificio de los constructores, a la derecha de la plataforma. Allí un tipo no me dejaba pasar, y tras darle algo de comida y de bebida, cayó al suelo completamente borracho. Si no hubiera tenido comida, sin duda me hubiese decido por la opción de matarlo.

Entré y cogí un ascensor. Arriba, dos constructores están sumamente interesados en un plano, y como yo soy un gracioso, lo puse en el fuego. En este apartado, Bandor se identifica para que no lo quemes y te pide una prueba en la que demuestre que eres el hijo de Rysodhar. Le enseñé a arrojarme la llave y me dio un trozo de llave. Además, me comentó que el último de los pedazos estaba en posesión de Leona.

EL OBJETO DE ANTES

Me dirigí hacia el cuartel. Al llegar, vi a dos guardias hablando. Gracias a Dios, uno se fue y sólo me tuve que encargar de su compañero. Una vez muerto, lo registré y encontré su escudador. Fuera ver a Bogdaran a la terraza de la izquierda y, una vez en su taller, cogí los tres boles amarillos de líquido que hay sobre el suelo. Subí las escaleras y me encontré con Bogdaran, que parecía bastante asustado. Como no aguantó las chiquilladas, le arreé un sopapo y, por fin, logré que entrara en razón. Le entregué el objeto desconocido y él me prometió que lo estudiaría.

Mientras que él lo estaba estudiando, me dirigí de vuelta a mi habitación con el fin de descansar un poco. Allí estaban dos guardias que me contaron que en la ciudad baja habían surgido unas revueltas. Así, me dirigí a la habitación de enfrente y allí me volví a cargar a otro guardia. Con la llave de Bogdaran, abrí el arcón de metal y cogí

dos pacas de plomo que introduje en la máquina humeante que estaba en la esquina. De esta forma, logré fabricar munición para el escudador. Hice lo mismo con todas las pacas que tenía. Una vez hecho, volví a ver a Bogdaran y me dijo que fuese a buscar a Delia, la bailarina, y que la trajera con él. Entonces, y sólo entonces, me ayudaría. ¿Cómo es posible que una persona tan horrible esté con semejante preciosa? Bueno, supongo que esto sólo pasa en los juegos. De todas formas, me dirigí de vuelta a la ciudad baja.

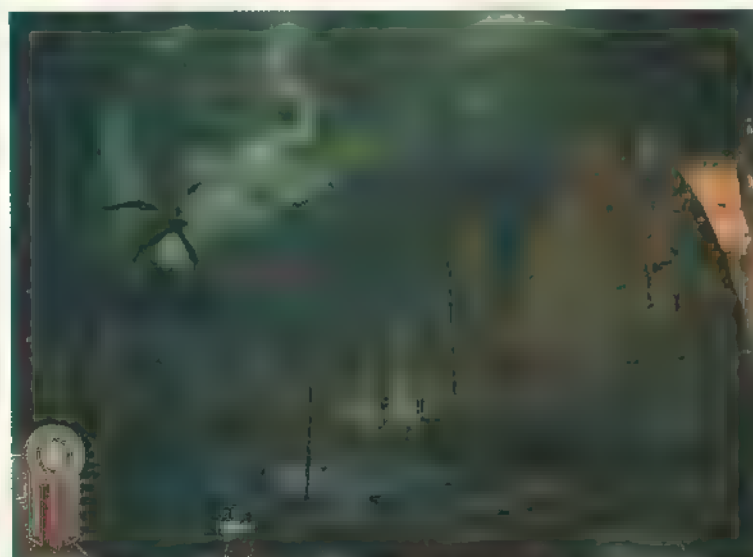
Una vez allí, encaminé mis pasos al bar, a buscar a Delia. Ella me siguió y, al salir de su camerino, vi al dueño del bar convertido en un monstruo como yo. No tuve más remedio que matarlo, y nos dirigimos a la ciudad alta. Al llegar, me encontré con una visión horrible: el suelo estaba repetido de cadáveres. Por suerte, uno de ellos todavía estaba con vida, y me dijo que todo estaba perdido. Entré en el cuartel y vi a una criatura de las tinieblas comiéndose a un guardia. Saqué la pistola de Zed y el monstruo pasó a mi lista de muertes.

Volví a ver a Bogdaran y éste ya había concluido su investigación del objeto. Me dijo que era algo muy peligroso y que evitase que entrara en contacto con el agua.

EL ÚLTIMO TROZO DE LLAVE

Me dirigí una vez más a la ciudad baja. En





lugar donde maté a Dhorkan, y mirando hacia la puerta negra, me dirigí hacia la izquierda. Subí las escaleras de la derecha, otras escaleras más y al fondo vi un corredor que discurría por la parte superior de la muralla. Como soy un poco curioso, lo seguí, hasta encontrarme con un Konkait que estaba atacando a un poco lipo. Por supuesto

me lo cargué también, y en tpo me dio un casco de metal. Me dio que venía de fuera y que había visto a una mujer unta al agua.

El casco de metal, al ser usado con el pelo de metal, formaron una unidad.

Fui a la guarda de los Konkaites y, tras bajar un buen tramo, vi una escalera que acaba-

ba en el agua. Con la combinación de metal y la bombona de aire formé una escafandra. Seguro que ni McGyver hubiese sido capaz. De todas formas, bajo el agua, incluso los peces son enemigos. Uno de ellos me atacó y tuve que matarlo. Mas adelante, a la altura de unos arcos encontré munición para el rayo en la pared de la izquierda. Seguí hasta

llegar a unas escaleras que conducían al exterior. En cuanto acabé de ascender, me encontré con una ploya en la que, otra vez, tuve que sacar filo a mi espada. En un extremo de la ploya, a la izquierda, y escondida entre la roca un poco de comida. Entré en el agua al fondo, giré a la izquierda y divisé una gruta.

Con el piolet, arranqué una lámina de dichas rocas. Entré en el agua y fui atacado por una serpiente

Dentro de ésta había una especie de invernadero gigante. Por el camino de la izquierda llegué a unas rocas verdes. Con el piolet, arranqué una lámina de dichas rocas. Entré en el agua y fui atacado por una serpiente, a la que me cargué de un solo golpe de espada. Como mi contaminación estaba un poco alta, me decidí a beber un poco de agua de mar. Ya se sabe que el agua salada hace mala cosa. De todas maneras, la sal me dejó el cuerpo un poco revuelto. Subí por la escalera de madera y me encontré con Leon, que me contó que la única forma de vencer a Thanandar era trayendo a cruz y a manera de curarme era encontrar "la tumba", que está enterrada en las profundidades. Al entrar en ella, tuve que volver a

luchar. ¡Esto se está convirtiendo en una costumbre!

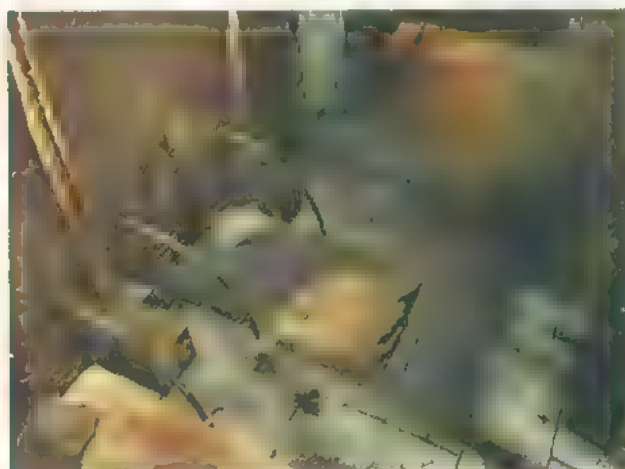
Volví a casa de Danrys, y al llegar vi en el ascensor un monstruo enorme. Como era tan sumamente grande, me decidí a acabar con él a base de disparos.

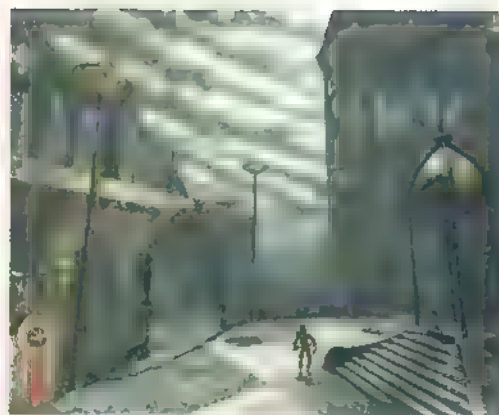
Posteriormente, le di a Danrys la lámina de cristal de roca, le enseñé los trozos de llave que tenía y él logró construir el trozo que faltaba. Ya tenía por fin la llave completa.

LA TUMBA

Fui al despacho de Lory, en la ciudad alta. Una vez allí le enseñé la llave y le dije que iba a usarla a casa de mi padre. Allí tuve que volver a luchar con dos guardias un poco pesados.

Dentro, usé la llave con la puerta cerrada y llegué a la habitación secreta, en la que leí un libro, cogí un papel con notas y, de bajo de otro

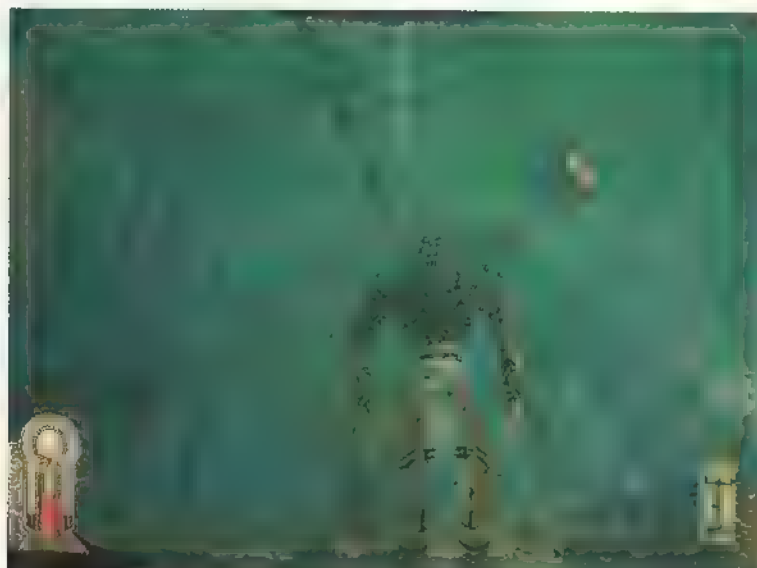




fue poco más que impresionante. Junto al agujero que provocó la explosión encontré una palanca que estaba sobre el poco. Le faltaba una pala que 'recogí' en la tuerca. Para poder saltar dentro, tuve que pasar al modo oscuro, ya que, si no, no dispondría de la valentía necesaria.

pasar por una serie de peligros y maltratar a unos cuantos monstruos.

Cada posición de estas palancas tenía un símbolo luminoso. Por suerte, logré adivinar las posiciones.



Caí en una sala y quedé un poco desfigurado a causa de la caída. Tras pasar un par de puertas, a cada lado tres palancas. Cada posición de estas palancas tenía un símbolo luminoso. Por suerte, logré adivinar las posiciones. En las de la izquierda, mirando hacia la puerta, era: abajo, arriba, arriba. Las del lado derecho eran: arriba, abajo, arriba. Por fin, tiré de la palanca que estaba solitaria. Se vio a abrir la puerta por la que entré.

Al final me encontré con Thanandar, que me propuso unirme a él, pero como no era santo de mi devoción, le obsequié con una ráfaga de metralla. Corrí hacia la puerta grande y, al otro lado, vi dos palancas. Primero activé la de la izquierda, luego la de la derecha. Otra vez la de la izquierda y, finalmente, la de la derecha de nuevo. Mientras tanto, tuve que esquivar a Thanandar y lanzarle un par de ráfagas.



bro encontré un... a buo. Decidí pasar a modo oscuro y así... ba o e... te esro... pio una gran llave de acero.

En este punto lo mejor será grabar el juego pues habrá que...

Aquí voy a terminar con mis pesquisas con un final sorprendente. ✦

Fu a ver a Cory y me a... encontré muerta. Junto con Phedoria... esto ya era mas que suficiente para comar... m paciencia. Fu a buscar "a timba" y una vez allí a bajar unas escaleras me encontré con un monstruo que no tardé en liquidar. Subí a pozo central y en uno de sus alerces había una gran reja que logré abrir con la llave de acero. Lancé a su interior el obeso de Antes y fu a ocularme tras el carro. Por supuesto, la explosión.



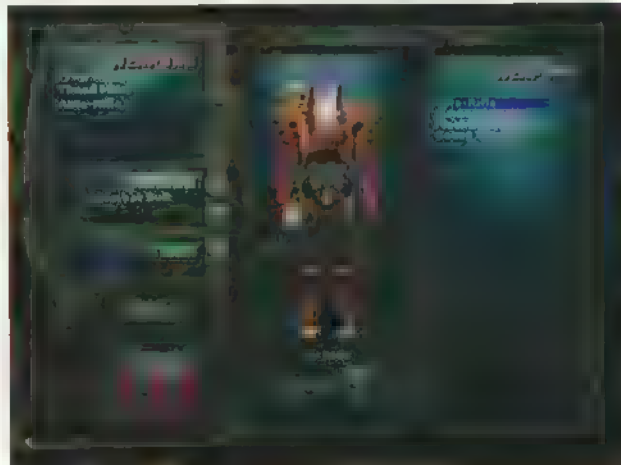
ZONA 3D

AUTOR: NACHO VALENCIA

El Quake del espacio

OUTWARS

La mayoría de las personas que sufrieron en su día la incesante fiebre que Quake despertaba recordarán en sus propias carnes esa misma sensación de intranquilidad y presión con Outwars. Este juego es la presentación de Microsoft por todo lo alto en el mundo de los juegos 3D.



Outwars es un arcade 3D que no es arcade 3D. Outwars tiene unos impresionantes gráficos. Outwars posee la mejor ambientación. El sonido de Outwars es impactante. Outwars con una aceleradora es

el mejor arcade 3D actual y sin duda también. Outwars dejara el mercado agotado y tu cerebro seco.

Como te puedes imaginar al leer esto, Outwars es uno de los juegos

que cuando los ves crees que nunca vas a ser el mejor con él. Pero poco a poco te llama una debilidad pero incontrolable fuerza extraña que parece venir de la más profunda de tu equipo y te obliga a sentarte delante de monitor y no dejar de jugar, quieras o no. Te convertirás en el mago de Outwars, igual que lo hicieras con Quake o con Doom o con cualquier arcade 3D con el que hayas jugado mucho tiempo.

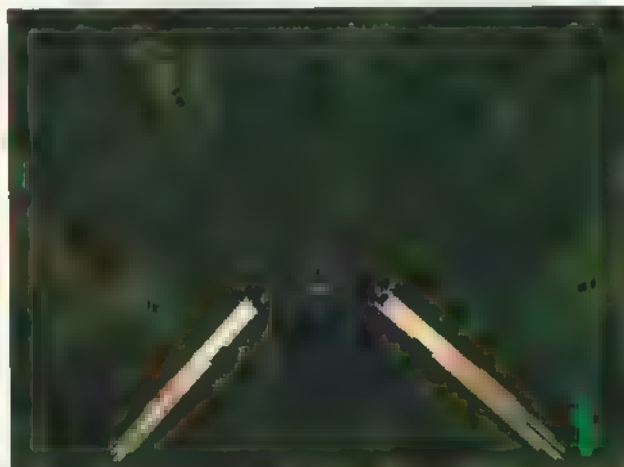
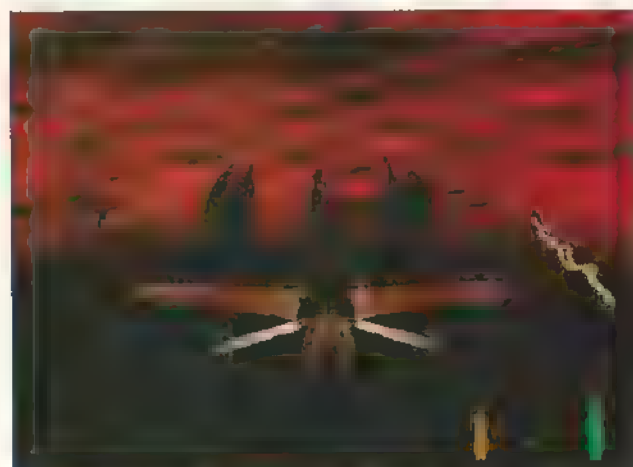
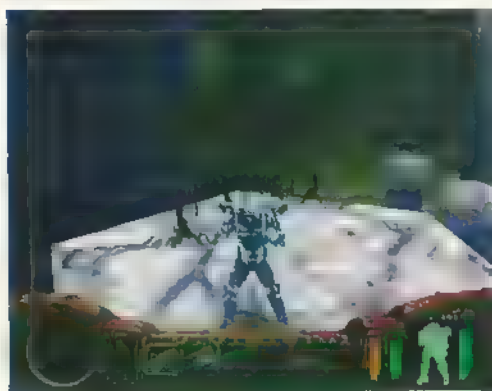
LA BREVE HISTORIA QUE DEBES SABER

Estás en el año 2238 y el hombre ya se ha visto tentado a colonizar las



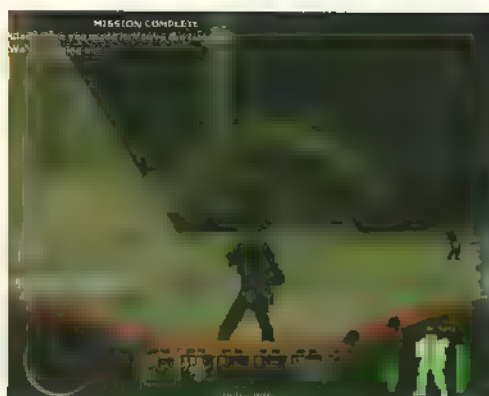
estrellas y todo lo que brilla en un profundo universo. Una de las colonias se ha visto inesperadamente atacada por una fuerza de Aliens que no son muy agradables y no hay manera de quitárselos de encima.

ma ya que poseen un avanzado exoesqueleto a la enigma que el hombre no conoce y no sabe cómo destruir. Ahora es el turno de los CDF. Corran a Deence Force y tú eres uno de ellos por lo que debe-



rás impar la cosa y todo lo que puedas de exoesqueletos y endoesqueletos no humanos. Entiendes algo?

El modo "Single Player" está basado en el típico arcade 3D de guerra entre humanos y aliens. Estos aliens por sí o quieres saber para familiarizarte con ellos, cosa que no te aconsejamos, son conocidos como "Skulls".



Pues bien, esto es lo único que debes saber sobre Outwars, y esperamos que sea suficiente para que no te equivoques recordamientos de ningún tipo cuando tengos que analizar un lado de estos correos a los

Ben, vamos a empezar a meter mano a este increíble desarrollo. Empecemos por los gráficos que son de auténtica fabula.

Como ya hemos dicho, jugaras en primera persona es decir como en Quake, lo que te permite una amplísima vision de escenario en el que estes. Eso se agradece bastante, y más aún con unos escenarios como los de Outwars. La primera es elegir si tu partida va a ser en alta o en baja resolución. Si no

tienes una 3Dfx te aconsejamos que juegues en baja con lo que o llegas perderte algo de calidad gráfica, pero ganará mucho en suavidad como todos los escenarios en los que desarrolla la acción es en pedados de forma que, al verlos, dé la sensación a jugador de estar en un mundo enorme y desconocido. Andarás por la superficie de planetas que no imaginarias en tus más terribles pesadillas, texturizados con clase y calidad. Los enemigos y los objetos que te puedas encontrar a medida que avanzas son magníficos. Ponemos a "punto para" y texturas que a tan alto nivel son los culpables de que nos creamos un mar de verdad cuando jugamos con Outwars. Los escenarios tal

vez sean los más vistosos que se hayan visto durante el desarrollo de un juego. Colores vivos y bien combinados, transparencias, exposiciones de todos los tipos y llamados desde los juegos, sombras y un montón mas de cosas que podremos estar viendo hasta el final de la revista.

La vista que elegimos por falta de "default view" es en 3ª persona en la que jugaras con él, como si fueras tú. Te verás saltar a disparar, correr, y todo lo que puedas llevar a cabo. El modo de protagonista es muy, muy pero que muy bueno, y las vistas de cámara en las que puedes ver son superaves como el zoom por ejemplo.

Otra cosa a favor de Outwars es la facilidad de movimientos de personaje protagonista. Si en Quake te parecía fácil y man obrable, aquí también te parecerá. Usas los controles para moverte y los meros de 1 a 0 para las armas. Algo muy bueno, también es lo bien que se quedan los samples de voz al protagonista. En Quake, por ejemplo, y veremos Quake como ejemplo.

ya que ha sido el más jugado y todo el mundo lo conoce), el jugador solamente se ahogaba o gemía de dolor. En Outwars tu protagonista hablará y dirá cosas como: "I'm being attacked", (estamos siendo atacados) o "let's go to break them!", (vamos a destrozarlos!).

El "Status Bar" o la barra de estado que te informa de tu estado, obviamente, tu arma actual y esas cosas es muy simple, o sea que no tendrás problemas a la hora de entenderla y saber cómo te encuentras.

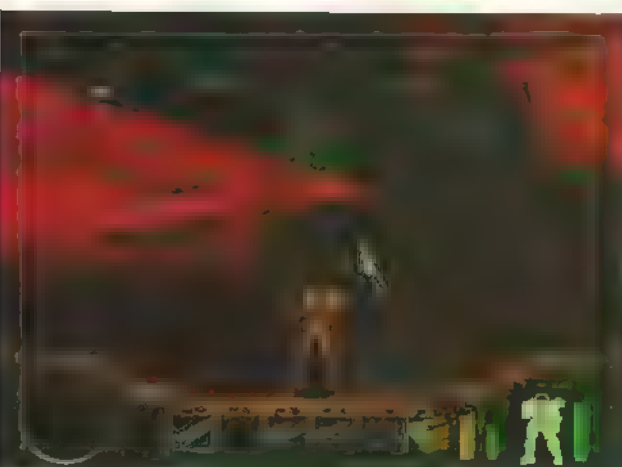
Hay una cosa que no te hemos dicho todavía. Los aliens no son demasiado difíciles de matar ya que las armas de los CDF son devastadoras pero deberas tener cuidado ya que a veces estos avanzan de una forma estratégica y te pueden tender emboscadas y no es muy agradable verte rodeado de aliens por todas partes.

El sonido que Outwars nos ofrece es alocinante. Ultimamente, los juegos, todos, o si no la mayoría ofrecen un sonido excelente, pero no siempre se adapta a las condiciones que el juego presenta. Por

ejemplo, una música de ne te cuando destrozas al enemigo no pego demasiado así que tenemos que poner una música agresiva, que condicione tu lado soviético. Y eso es lo que hace el sonido de Outwars. A cada ocasión se le asigna una banda sonora excelente y muy apropiada para la situación.

Por si fuera poco, incluye el sistema "Dynamic Bass Boost" o lo que es lo mismo, una amplificación de los graves que te envuelven en un entorno 3D surround. ¡A continuación

Como comprobarás, nos va vemos ilacos habiendo de Outwars y eso no puede ser así que te dejamos, porque nos vamos a echar una interesante partida a Outwars, que no aguantamos más. Un saludo y que siempre bien la faz de los planetas de desgradables Skulls. ♦



BIRTHRIGHT

Pulsa **F3** en **SYNAVD** para tener aventura.
Pulsa **F3** en **SYNCASH** para tener m...
Teclea **SOCIOLOGY** para ganar más...



TRUCOS

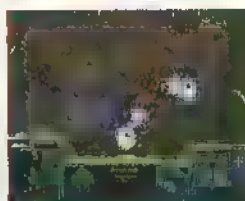
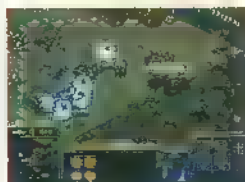
JURASSIC WAR

Teclea en cualquier momento los siguientes códigos y luego pulsa **ENTER**.



Next: Te lleva al siguiente nivel.
Food: Te da 50.000 unidades de comida.

STARCRAFT

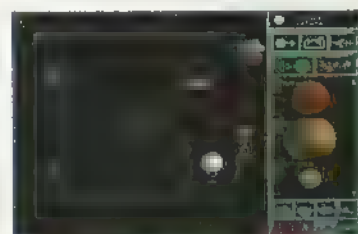


POWER OVERWHELMING: Modo Dios.
STAYING ALIVE: El juego sigue a pesar de haber acabado los objetivos.
THERE IS NO COW LEVEL: Completa la misión.
WHATS MINE IS MINE: Te da más minerales.
BREATHE DEEP: Te da más gas.
SOMETHING FOR NOTHING: Consigues todas las mejoras.
BLACK SHEEP WALL: Te enseña todo el mapa.
MODIFY THE PHASE VARIANCE: Construye cualquier construcción.
WAR AINT WHAT IT USED TO BE: Desactiva la niebla de guerra.
FOOD FOR THOUGHT: Obtienes unidades sin necesidad de reservas de alimentos.
OPHEILA: Teclea Ofelia, pulsa **ENTER** luego teclea el nombre de la misión a la que quieras ir.
MEDIEVAL MAN: Actualiza todas las unidades.
MAN OVER GAME: Ganas el juego.
GAME OVER MAN: Pierdes el juego.
NOGLUES: Los enemigos no usan la magia.

OPERATION CWAL: Construyes rápidamente.
THE GATHERING: Te da infinito poder psíquico.
SHOW ME THE MONEY: Añade cristales y gas.

ASCENDENCY

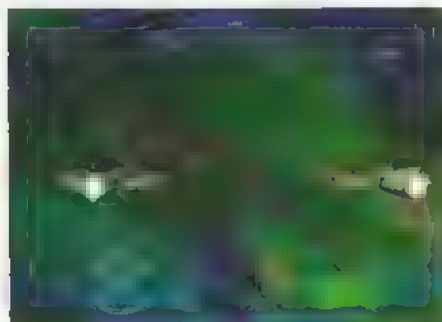
1. Haz un edit dentro del MS-DOS.
2. Graba el documento vacío como **NOUGAT.LF**.
3. Comienza la partida.
Dentro del juego:
— **Planet Map** —
o - completa el proyecto
o - máxima población
r - captura colonia alienígena
t - hace una colonia en un planeta no visitado
— **Research Screen** —
e - termina el proyecto en curso
o - tienes todos los conocimientos
— **Star Map** —
1 a 7 - mira los otros imperios
8 - mapa completo
ALT + e - roba tecnología
c - estatus de todos
s - muestra las estrellas



WING COMMANDER: PROPHECY

Teclea **DYNAMITE** en la vista interior de la nave para activar los trucos.

CTRL+I: Indestructible.
CTRL+F12: Destruye los objetivos seleccionados.
CTRL+C: Desaparecen las colisiones entre naves.



COMANCHE 3

Ap... ..

ipig → Repara mis naves.
cat9 → Repara mis naves.
dog9 → Repara mis naves.
cowz → Los enemigos no se mueven durante 1 minuto.
ratz → Invisibilidad.



CINE

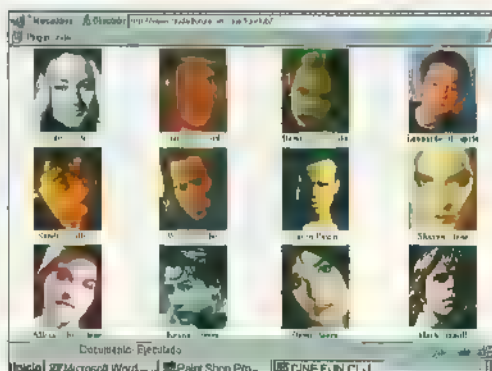
ZONA
Internet

AUTOR: NACHO VALENCIA

Como siempre ocurre cuando nos ponemos a pensar en el tema de la Zona Internet, seguro que unos lectores van a estar más contentos que otros. En esta ocasión, es el turno de alegrar la existencia a los adictos al cine, con jugosas webs, fotos y todo eso en lo que te gusta hurgar cada dos por tres. Hoy te lo ponemos fácil.

Es de suponer que a todos nos gusta el cine, más o menos, y, en el fondo, todos vamos al cine a ver alguna peli. Pues bien, hoy lo que vamos a hacer en esta sección es hablar un poco del cine antiguo, del cine actual y del cine que vendrá.

El primer lugar donde hemos dirigido el pensamiento ha sido a www.Ole.com, (por eso de ser español y esas cosas) y hemos elegido a opción imagen y Sonido, que es una de las que el buscador te ofrece nada más entrar. Encontramos varias entradas, entre las que se encuentran: autores, guiones, bandas sonoras, cartelera, críticas y festivales. Puedes elegir



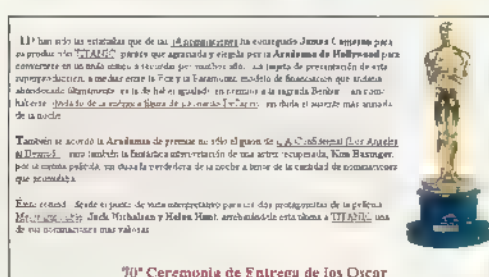
el que quieras. Nosotros nos hemos decantado por el de Guiones. Hay una gran variedad de lugares interesantes donde dirigir tu mirada en esta página, pero uno de los mejores es la página de Kalfas Web Site (Project) www.kalfasweb.com. La dirección de esta web es www.Meridian.es/usuarios/neleto/default.html. En esta página te lo puedes pasar de miedo y tirarte bastante tiempo husmeando entre películas como "El día de la bestia", "Pulp Fiction", "Alien", "Abierto hasta el amanecer" o, si lo prefieres, ver la carrera artística de Umma Thurman,

John Travolta o Bruce Willis, protagonistas de "Pulp Fiction". Si eres uno de los fans de esta película de Tarantino encontrarás una pequeña parte de guión de Jules Wingfeld (Samuel L. Jackson), en su salmo bíblico.

Si decides entrar en la carrera cinematográfica de Umma Thurman vas a ver alguna foto suya que seguramente te va a gustar bastante.

Ahora vamos a ver qué ocurre si nos vamos a Actores y Actrices, en www.Ole.com/Paginas/Imagen_y_sonido/cine/Actores_y_actrices. Pues lo que pasa es que te son unas 100 entradas con nombres de actores de renombre como Jack Nicholson, Clint Eastwood o Sean Connery, a los que puedes investigar a fondo, incluso ver fotos suyas. En realidad, ahí está todo lo que puedas encontrar sobre tus ídolos del cine, femeninos y masculinos.

Si lo que quieres ver son rás potentes que han hecho cine, no tienes más que ir a Actrices & Top Models Zone en www.members.tripod.com/~fromani/index.html; con esta dirección tienes en tu poder una galería completa de actrices



cañón, si, si, como lo ayes, todas cañón como Sandra Bullock, Sharon Stone, Courtney Cox, Cameron Diaz o Alicia Silverstone. Como podrás comprobar, lo mejor de lo mejor en esta página. Si lo deseas puedes ver en concreto y directamente la página de Cameron Diaz, para ello, tienes que ir hasta www.members.tripod.com/~fromani/cameron.html o si quieres ver la de Alicia Silverstone, lo que también está... queremos decir que es muy buena actriz, tealea www.members.tripod.com/~alfonso03/index.html, entrarás en la vida profesional de Alicia Silverstone, lo que, seguramente, no te resulte apasionante, pero sí te lo parecerá el material fotográfico que acompaña a la página).

Tienes actores de todos los tipos; la página de Jack Nicholson es bastante buena, puedes probar a ver a cara de locops cópaga que tenía

de joven cuando rodó "Alguien voló sobre el nido del cuco" o "E Resplandor".

En cambio, si lo que te interesa es el cine que ha hecho historia tienes una pequeña demostración de ello en www.arrakis.es/~fonsi/index.html, con una página exclusiva sobre la historia de "la guerra de las galaxias", te la recomendamos. Allí puedes encontrar todo lo que quieras ver sobre los personajes, actores, la película en sí y las consecuencias que ha traído al cine actual, como los efectos especiales que en ella se innovaron.

Yo sabemos que nuestros lectores tienen gustos muy variados, por eso si a ti lo que te va es el cine antiguo tienes en www.ciudadfutura.com/comicgscine/ la oportunidad de consultar la página más completa que puedas ver sobre el cine cómico antiguo es decir, los Hermanos Marx,



Cantinflas, El Gordo y el Flaco y muchas más que han hecho historia en el cine de siempre

Además de poder ver sus fotos y su biografía puedes bajarle a quien que otro mundo de películas a no dudar en hacerlo

De momento no nos hemos movido de Ole.com y ni siquiera hemos visto la tercera parte de las cosas que hay por ver aquí pero nos vamos a ir a Yahoo, a ver qué nos cuentan sobre cine en este buscador

Nos hemos metido en www.Entertainment/Movies_and_Film/, y la verdad es que nos hemos llevado una grata sorpresa ya que no esperábamos tantos sitios adonde ir, tan de repente, en esta página encontrarás más de lo que cualquier cinéfilo puede desear que no es poco. Una lista detallada de un montón de películas de todos los años, (que no son demasiado antiguos), y la lista de los actores que las realizan, sus directores y todo eso

Hay otra cosa muy importante en las películas que son los efectos especiales, y quién lleva a cabo esos efectos

porque los efectos de Terminator II no los hace un grafista normal y corriente sino un equipo de una compañía especialmente creada para el desarrollo de efectos especiales en la película. Esta es una dirección de las muchas que hay en la red: www.Yahoo.com/Business_and_Economy/Companies/Entertainment/Movies_and_Film/

La empresa en cuestión muestra unas entradas como "neve artificial", "Cartoon & Animation", "Computer Animation" y maquillaje y retocadores

Nos picaba mucho la curiosidad de saber qué había en "Computer Animation" y nos hemos acercado a la dirección www.Europa.com/Snaplix/. Snaplix es una empresa dedicada a los efectos especiales, pero vamos, que no deben ser de las que hacen superproducciones, ya sabes. Es bastante lenta y no ofrece demasiado, excepto un par de imágenes bonitas

Para realizar estas imágenes, que como habrás comprobado dan algo más calidad que un render normal, utilizan Onix, una máquina de Silicon Graphics creada exclusivamente para el desarrollo de gráficos y

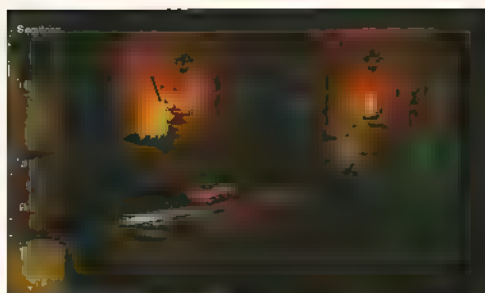


animaciones en tiempo real, y con una calidad asombrosa. Son las culpables de que cuando ves una película de miedo por ejemplo A en II, haga que te tiemblen las piernas sólo con ver al bicho pues eso es Onix, y las que lo hacen, unos auténticos genios

Bueno, ya hemos hablado demasiado de cine antiguo y cómica y todo eso, y es el momento adecuado para dar un repaso al cine que de verdad interesa el cine de ahora mismo, lo que se ve y se va a ver en las carteleras en los próximos meses. Para saberlo no tienes más que ir a www.ciudadfutura.net/cine/ y encontrarás las películas más recientes y un montón de sitios más a los que ir. Nosotros hemos optado por dirigir nuestros pasos hacia "carretera" en www.ciudadfutura.net/cine/carretera.htm

Es para alucinar amigo mío, aquí sí que lo vas a encontrar todo. Las últimas películas de cine que han hecho, como Esfera, U.S. Marshall, Torrente y un montón más

Nos vamos por ejemplo a Esfera, con Samuel L



Jackson (Jules en Pulp Fiction), Dustin Hoffman y Sharon Stone, y qué nos encontramos, pues de todo, si como lo oyes una crítica completa de la película, un resumen de su argumento, fotos a puñados, cómo se hizo y todo lo que te brinde una revista de cine, pero mejor, te lo aseguramos

De todas y cada una de las películas que te vas a encontrar en esta página has de saber que todas cuentan con una crítica, fotos para aburrir, un resumen de la película, (sin desvirtuación clara), director, productor, presupuestos. Todo lo que se puede saber de una película de cine

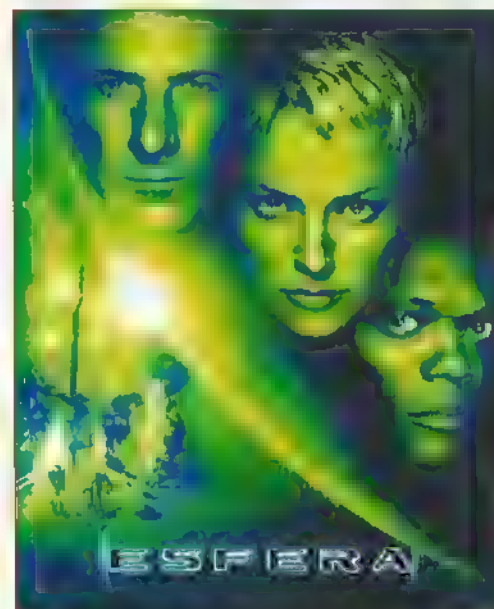
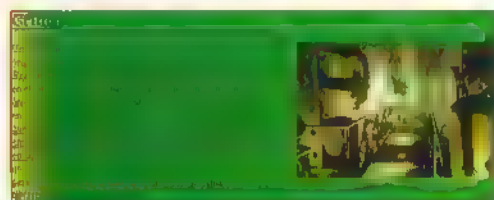
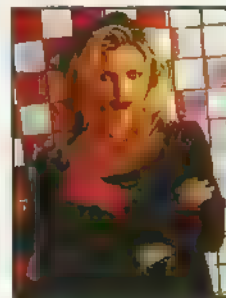
Esta es una página que merece la pena visitar. Podemos ir también a la ceremonia de los Oscars de 1998 en la que si recuerdas, la película Titanic arrasó, cosa lógica, se trata de una historia de amor ambientada en un hecho real y con buenos efectos especiales, que ha vendido como nada y ha subido como la espuma, eso ya lo sabemos

Pues en www.ciudadfutura.net/cine/articulos/Os

cars98.htm tienes todo lo que necesitas saber para competir con el mismísimo Montxo Armendáriz en una guerra crítica sobre cine

De todas formas, si no estás muy enterado sobre los premios de la Academia, aquí te mostramos un pequeño resumen de todos ellos, que puedes encontrar y empaparte de ganadores y ceremonias en la dirección anterior

En fin, que si lo que buscas es cine bueno, de la dirección www.ciudadfutura.net/cine/ lo puedes sacar todo, fotos de actores y actrices, películas modernas y antiguas, críticas y un montón de cosas más. Seguro que te lo pasas de película metido en estas direcciones, además hay para todos los gustos, y... ¿a quién no le gusta el cine? ♦



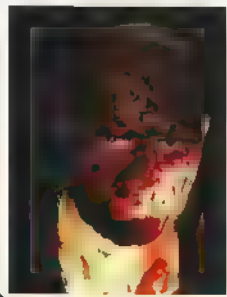
Mejor Película • TITANIC	Mejor Actor • HELEN HUNT <i>Myra Impassable</i>	Mejor Actriz • JACK NICHOLSON <i>La Leyenda del Hombre Lobo</i>
Mejor Director • JAMES CAMERON TITANIC	Mejores Efectos Especiales • TITANIC	Mejor Fotografía • TITANIC
Mejor Actor de Secundario • ROBIN WILLIAMS <i>El Indomable Will Hunting</i>	Mejor Actriz de Secundario • KIM BASINGER <i>L.A. Confidential</i>	Mejor Música • EL INDOMABLE WILL HUNTING

Bookmark

10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET



Otra vez en los diez minutos más divertidos que, seguramente, pasarás en el día de hoy. Vamos a tratar la palabra terror de una forma que no es habitual. Para unos el terror es algo espeluznante, que te pone los pelos de punta y te provoca ese temblor incesante de las piernas; pues sí, realmente es así. Pero hoy no lo vamos a ver de una forma tan radical. Para cada persona, el terror es una sensación diversa y aferente; por ejemplo, en www.dse.nl/sB/grafisch/shirts/mutant.htm



tienes una colección de dibujos de terror que es bastante graciosa, pero algunos de ellos no lo son tanto, y si no prueba. Si nos vamos hasta http://www.garnet.berkeley.edu/~ahnkaret/terror_kitty/terror_kitty.html, donde tienes una cosa curiosa que comprender, habrá gente para a que el terror sea eso de verdad? Puedes contemplar pinturas y óleos raros y esperar, pues, no sabemos muy bien a qué, tal vez a que se te caigan los ojos al sueño, entonces sí que te irás a acongojar de verdad. No merece ni la pena pasar por allí.

Si has visto la película de "Scream", podéis encontrar la película y su secuela en el mismo sitio.

Todo lo que se llama terror no quiere decir que tenga que provocarlo, en la dirección <http://www.volcanoandnoddax.edu/vwdocs/volc/images/antartica/terror.html> está el álbum de fotos de un volcán de 3262 metros que, la verdad, da miedo. ¡Ja, ja, ja!

Hay una paginita que sí puede que sea de auténtico terror, es más, al entrar te advierten que las imágenes que vas a ver son duras y así es, son bastante crudas. Si las quieres ver son todas tuyas en <http://legionofterror.com>. Encontrarás de todo, juegos, exorcismos, fotos, noticias... Por el contrario, si quieres ver un montón de colecciones curiosas de fotos de personas bien maquilladas, (están muy bien), entra en <http://legionofterror.com/main>

Y si vas a <http://www.www4.cddb.com/xm/cd/rock/c4090d0f.html> tendrás toda una discoteca con canciones de miedo, efectos sonoros de miedo, temas aterradores, y todo eso que necesitas para darle un buen susto a tu novia, y si no la tienes pues dásele al vecino. Pon los altavoces a todo trapo y choca unos cuchillos a la vez que gritas. Seguramente no tardará en llegar la policía.

Y para terminar, en <http://www.itesocci.gdl.iteso.mx/~gabriel/index.html> encontrarás más relatos de miedo bastante buenos. Hemos leído un par por que no son demasiado largos y la verdad es que dan mucho que pensar. Dicen por ahí los entendidos que el miedo es lo inesperado, pues ándate con eso, porque lo inesperado puede ser cualquier cosa.

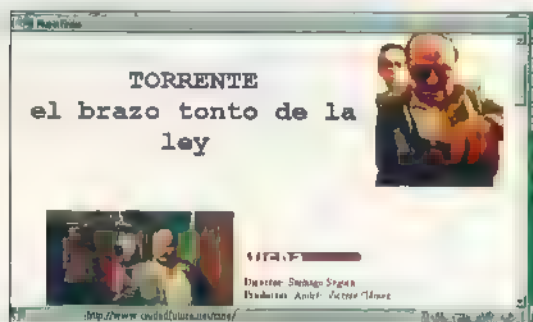
Y para terminar, en <http://www.itesocci.gdl.iteso.mx/~gabriel/index.html> encontrarás más relatos de miedo bastante buenos. Hemos leído un par por que no son demasiado largos y la verdad es que dan mucho que pensar. Dicen por ahí los entendidos que el miedo es lo inesperado, pues ándate con eso, porque lo inesperado puede ser cualquier cosa.



DIRECCIONES DE CINES

<http://www.activision.com>
<http://www.Oe.com/Cine>
http://www.Oe.com/Imagen_y_sonido/cine/Actores_y_actrices
<http://www.meridian.es/usuarios/ne eta/default.html>
<http://www.members.tripod.com/~froman/index.html>
<http://www.members.tripod.com/~alfonso03/index.html>
<http://www.members.tripod.com/~froman/cameron.html>
<http://www.arrakis.es/~fonsi/index.html>
<http://www.Ciudadafutura.com/comicocine/>
<http://www.Ciudadafutura.net/cine/cartelera.htm>
<http://www.Ciudadafutura.net/cine/funclub/>
<http://www.Ciudadafutura.net/cine/proximos>
<http://www.Ciudadafutura.net/cine/articulos/Oscars98>

Cine en Ole.com
Todo sobre actores y actrices
Protagonistas de Pulp Fiction
Top Models & actresses Zone
Página de Alicia Silverstone
Página de Cameron Diaz
Trilogía de Star Wars
Cine cómico antiguo
Cartelera en España
Actores y actrices para fans
Próximos lanzamientos España
Los Oscars del 98



DIRECCIONES DE TERROR EN INTERNET

http://www.garnet.berkeley.edu/~ahnkaret/terror_kitty
<http://www.volcanoandnoddax.edu/vwdocs/antartica>
<http://www.legionofterror.html>
<http://www.legionofterror.com/main.html>
<http://www.www4.cddb.com/xm/cd/rock/c4090d0f.html>
<http://www.itesocci.gdl.iteso.mx/~gabriel/index.html>
<http://www.dse.nl/sB/grafisch/shirts/mutant.htm>

Imágenes raras de miedo
Fot del Volcán del Terror
Noticias, pelis, fotos...
Fotos de miedo
Sonidos de miedo para pelis
Relatos de miedo
Dibujos de terror a mano



MUNDOS

Cumpliendo la profecía del número anterior de nuestra Zona RPG, ha llegado hasta nosotros *Fallout*. Un juego de rol ambientado en un mundo futuro, sin recurrir a los muy utilizados clichés del rol tradicional: sin espadas, sin magia, sin dioses malvados que quieren resucitar.

Seamos sinceros: el mayor atractivo del *Fallout* es la inmersión que puede llegar a ser. Ponemos un poco de combate por aquí, unas cuantas conversaciones por allá, unos pocos puzzles fáciles de resolver más acá y, presto, tenemos el *Fallout*. Pero lo que le hace diferente y a la vez tan adictivo es la estupenda recreación del mundo post-nuclear, la sensación de libertad para hacer lo que queramos y como queramos. La única restricción es las ganas de terminar el juego que tengamos, que nos fuerzan, de vez en cuando, a no hacer el idiota y a tener cuidado con las consecuencias de nuestros actos. *Fallout* es todo lo no-lineal que puede ser un juego de ordenador. O sea, que no se nos fuerza a realizar las cosas en un orden determinado.

UN MUNDO

Pero, ¿cómo creamos un mundo? Para empezar, podemos recrear los elementos estáticos de mundo, las cosas que no cambian. Por ejemplo, el mapa, la situación de las ciudades y lugares de interés más importantes. También están el look de las cosas, de las personas y de mundo en general. Luego tenemos la historia: ¿cómo se creó el mundo? ¿qué cosas



importantes han sucedido? ¿cuándo? ¿qué secuelas han quedado de los acontecimientos pasados? Todo esto es un poco trabajo de escritor, del creador de mundos. Con un poco de imaginación y paciencia, podemos construir las bases de un mundo imaginario. *Fallout* demuestra el cuidado puesto en su ambientación haciendo creíble todo lo que rodea a acción y escenario donde actúan los actores, que son las habitaciones y las personas.

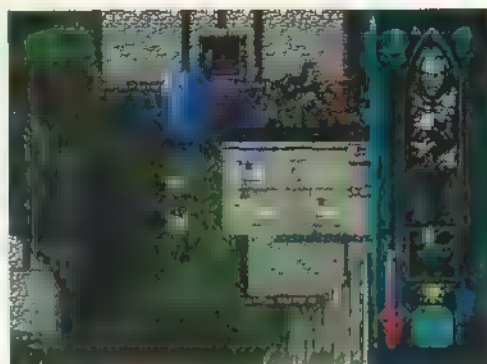
Luego están los elementos dinámicos del mundo, que se pueden resumir en una palabra: ¿qué está ocurriendo? Este tipo de cosas son mucho más difíciles de conseguir. Para hacer que el mundo sea interesante tienen que estar ocurriendo cosas, cuantas más mejor. Odas, guerras, peligros, amistad..., todo son cosas que cualquier juego de rol debe tener. El problema es la forma. En *Fallout* se soluciona con la inclusión de innumerables ramas laterales, tramas que no afectan de manera directa al objetivo final del juego, pero que añaden casi todo el interés y la acción al juego. Y la verdad, no se ha inventado todavía nada mucho mejor.

PORQUE

Si no se ha inventado nada mejor es porque

LAS DIEZ AVENTURAS MÁS GLORIOSAS

1. *Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds*
2. *Ultima VII: La Puerta Negra*
3. *Eye of the Beholder II*
4. *Fallout*
5. *Lands of Lore II: Guardianes del Destino*
6. *Darksun: Shattered Lands*
7. *La Sombra sobre Riva*
8. *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Sarvant*
9. *Ultima Underworld: The Stigyan Abissm*
10. *Deeper Trouble*



nuestros ordenadores no son muy apropiados para ello. En un juego de rol de lápiz y papel, siempre hay un árbitro, un maestro del juego que puede reaccionar ante las acciones de los jugadores de manera racional. Si bien no puede poner el resultado de todos los posibles caminos que puedan tomar sus jugadores, sí puede improvisar y actuar de una manera racional ante situaciones imprevistas o complicadas.

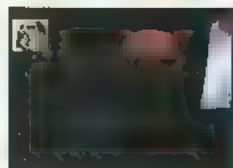
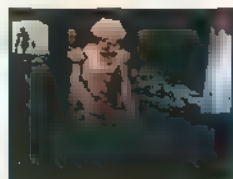
El ordenador no puede, porque carece por completo de sentido común. Todo lo que sabe el ordenador es lo que sus

programadores hayan decidido por adelantado. El ordenador no puede reaccionar de manera inteligente ante una situación imprevista, y lo más que se puede hacer es tratar de simular que no existe linealidad en la trama. ¿Cómo? haciendo que los diversos elementos de la trama sean más o menos independientes y tengan varias soluciones. Esto es lo que hace *Fallout* con sus tramas laterales y su completa libertad para recorrer el mundo en el orden que nos da la gana. Y esto es lo mejor que se ha conseguido en la pantalla de un ordenador. ♦



DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

¿No sabes lo que son los Reinos Olvidados? ¿Y qué haces leyendo esta columna? Vale, vale, te aburres y en el quiosco de la estación no hay nada mejor que ojear mientras esperas a tu novia. Olvidata, no da más que problemas. Mejor cómprate un ordenador; aunque parezca increíble, acaba saliendo más barato (y nunca les duele la cabeza)



Para muchos roleros, AD&D es el juego de rol por excelencia. No es que sea perfecto, ni mucho menos, y ni siquiera es el más original o el primero (aunque uno de los primeros, sí). Pero pensar en Advanced Dungeon & Dragons nos hace evocar nuestras primeras experiencias frente a una hoja de personajes, con los libros de reglas apilados a nuestro alrededor, anizando dados y farfollando insensateces.

Algunos de los mejores juegos de rol de los principios de la historia de los ordenadores también están basados en el sistema AD&D: la Caja Dorada. Se denominan así a los primeros productos queSSI publicó utilizando la licencia TSR, que es la dueña de los derechos de AD&D. Títulos como Pools of Darkness, Champions of Krynn, o Dark Queen of Krynn. Y, de ahí en adelante, muchísimos más. Pero la licencia de TSR caducó para SSI y ahora son los chicos de Interplay, bajo el sello de Sierra, los afortunados poseedores de la licencia.

para crear juegos basados en AD&D. Los dos primeros son Baldur's Gate y este Descent to Undermountain.

WATERDEEP

Waterdeep es una de las ciudades más importantes de los Reinos Olvidados: un mundo fantástico gigantesco, [xxx] de universo de AD&D. En esta ciudad, bajo su subsuelo, se desarrolla la aventura del antiguo Eye of Beholder. Descent to Undermountain también se desarrolla en Waterdeep, en una gigantesca mazmorra llamada Undermountain, una ciudad subterránea que se asienta a una profundidad de miles de años por un mago loco llamado Halaster. Ahora Khelben, el mago supremo de la ciudad, anda buscando aventureros para realizar algunas misiones en su interior. Y advierte que en esta aventura chiflado que se va a meter dentro.

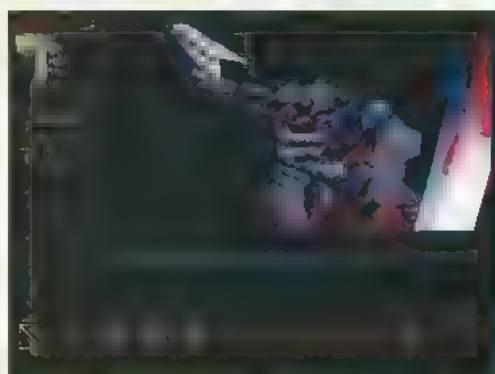
Interplay ha optado por una perspectiva en primera persona para el des-

arrollo de la acción, utilizando nada más y nada menos que la máquina gráfica del Descent. Así que puedes esperar un mundo tridimensional de lo más complejo en la mazmorra de Undermountain. Lo cual es una gran ventaja, ya que esta mazmorra pretende ser la madre de todas las cavernas plagadas de monstruos, tesoros y aventuras. Cuanto más te adentres en ella, más difíciles se volverán las pruebas a las que el mago llamado Halaster te someterá por mayores serán las recompensas.

Waterdeep es una de las ciudades más importantes de los Reinos Olvidados

ROL

La creación de personajes es bastante completa, y bastante fiel al sistema AD&D. Si lo conoces, no tendrás ningún problema. Y si no, bueno, el



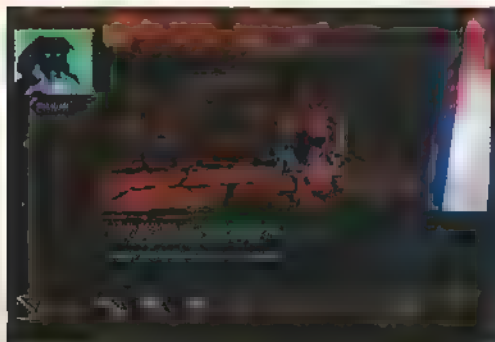
manual es bastante útil y lo suficientemente bien escrito como para que te enteres de que va esto. Aunque comenzaremos en el nivel uno de experiencia (o sea, que de dos golpes te matan) según vayas matando enemigos y resolviendo misiones, aumentará rápidamente. Como era de esperar en un juego de rol, por otra parte.

Aunque el combate es un elemento muy importante, no menos importantes son la conversación y la resolución de puzzles. La estructura de la mazmorra es tal que para cada misión tendrás que penetrar un poco más, volver a la superficie para

conseguir suministros, conseguir los, como no, alguna nueva misión de la mano de Khelben.

En cuanto a la realización técnica, tanto los gráficos como el sonido son buenos. Los monstruos están realizados mediante polígonos, no sprites, y todos ellos son fácilmente identificables y están animados con gran realismo. El único punto débil es el interfaz, a que es difícil acostumbrarse. Aunque esto es más culpa de la cantidad de cosas distintas que puedes hacer (combatir, usar magia, interactuar con el entorno, etc.) que de una realización técnica deficiente.

En fin, para una evaluación final, tendrás que esperar al siguiente número de la revista, porque Descent to Undermountain es un juego que hay que probar en profundidad. De momento, todo apunta a que nos encontramos frente a un excelente juego de rol. O al menos vamos diciendo lo mismo el mes que viene. ♦



CUARTEL GENERAL

ALTOR JUAN DEMIGUEL

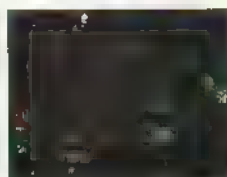
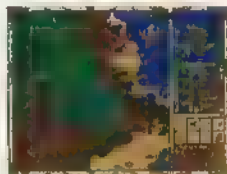
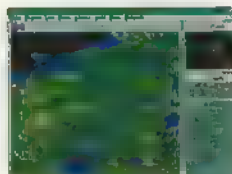
Si hay algún género de juegos que dependa de la inteligencia artificial (IA, para los amigos), éste es la estrategia. Después de todo, el placer se obtiene al ser más inteligente que el adversario. Y el adversario suele ser el ordenador, quitando los juegos para Internet que, de todos modos, no son muy jugables desde España. ¡Peste de yanquis en la red!

Pero parece increíble que se haya avanzado tan poco en hacer del ordenador un oponente respetable. Prácticamente todos los juegos de estrategia recurren a algún tipo de trampas más o menos obvias, para poder presentar un verdadero desafío. Más concretamente, todos los juegos de estrategia en tiempo real recurren una y otra vez a las ventajas posicionales (más recursos, más unidades al comenzar, etc), y las ventajas inherentes al ordenador (poder estar en todos los sitios a la vez y dar órdenes casi simultáneamente) como única manera de resultar difíciles.

Un montón de problemas interesantes para la inteligencia artificial son intratables

¿POR QUÉ?

Una de las cosas de estar en el mundo de la infor-



mática a un nivel más o menos serio (o sea, estudianta) es que descubres que algunos problemas son intratables. ¿Qué significa intratables? Bueno, sin meternos en tecnicismos, un problema intratable es aquel para el que se conoce la solución, pero que se sabe de antemano que encontrarla necesita una cantidad demasiado grande de tiempo. Y no estamos hablando de unos pocos minutos, horas o días. Estamos hablando de decenas y millares de años. Y millones de años, si nos ponemos

Bueno, pues resulta que un montón de proble-

mas interesantes para la inteligencia artificial son intratables. O sea, que los programadores no sólo no pueden programar a algoritmos para encontrar soluciones inteligentes a problemas que se presentan en el juego, sino que además, saben que la solución no existe. El ordenador no terminaría nunca de buscarla. O tú ya estarías muerto para cuando lo hiciera.

Por ejemplo: si duplicas la velocidad de tu ordenador, puedes esperar que la frame rate del Quake II se duplique. Por ese mismo razonamiento podrías esperar que los enemigos fueran el doble de astutos. ¡Pues de eso nada! Si para encontrar una estrategia óptima el ordenador tiene que frarse una barbaridad de tiempo calculando, si duplicamos la velocidad del ordenador. Bueno, la mitad de una barbari-

EN PRIMERA LÍNEA

X-COM: Apocalypse

StarCraft

Command & Conquer: Red Alert

Dungeon Keeper

Warlord III

Theme Hospital

CIVILIZATION II

Master of Orion II

Settlers II

Sid Meier's Gettysburg!

dad s que siendo una barbaridad. Ahora ya sabéis porque a los ordenadores les ha costado tanto tiempo conseguir ganar a los humanos al ajedrez, a pesar que la velocidad de nuestros procesadores se duplica cada 18 meses. Duplicar la velocidad de un ordenador sólo consigue que la máquina juegue un poquito mejor que antes.

SOLUCIONES

Naturalmente, no todo es tan malo. Más de cuarenta años de investigación en inteligencia artificial ha conseguido unos cuantos resultados. Lo más importante es que nosotros, las perso-

nas, conseguimos buenas soluciones a los problemas de inteligencia artificial. Desde luego jugamos bastante mejor que la computadora a los juegos de estrategia. El truco es que nosotros los humanos, utilizamos mucho conocimiento para resolver los problemas, y que si bien no conseguimos encontrar la solución óptima, casi siempre conseguimos una buena solución.

Y no estamos hablando de unos pocos minutos, horas o días. Estamos hablando de decenas y millares de años

Pero cómo hacer que el ordenador utilice el mismo sistema para ser un poco más astuto en sus entrenamientos con nosotros los jugadores, es bastante complicado de explicar. Y es desde luego, tema para la próxima edición de Cuartel General. ♦

VIEJAS GLORIAS

CIVILIZATION

Master Of Orion

Warlord II

X-COM: Enemy Unknown

Sim City 2000

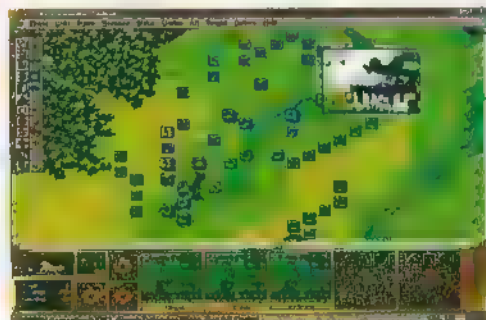
Populous II

Grandest Fleet

Railroad Tycoon

Master of Magic

Ghengis Khan



Suponemos que el título de este juego es un ingenioso juego de palabras, y ya es la segunda parte... Aunque, en principio, el nombre proviene de las siglas (en inglés) Asalto y Exploración Mecanizadas. Las casas de desarrollo ya no saben que inventar. ¿O sí?

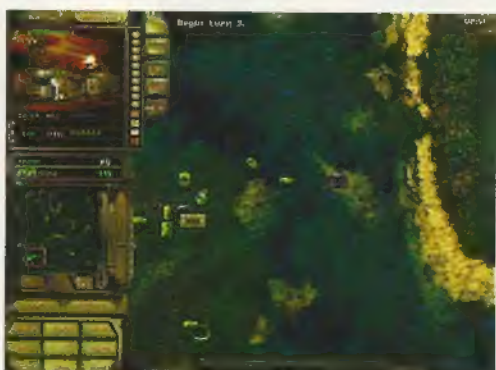
Dentro del desgastado mundo de los juegos de estrategia en tiempo real, M.A.X. consigue ser distinto. ¿Sorprendidos? Nosotros también. Hasta qué punto esta sorpresa es buena o mala, está por ver.

¿En qué es distinto? Es diferente porque presenta la opción de jugar en tiempo real, en una mezcla de tiempo real y turnos, y jugar por turnos (aunque con un límite de tiempo para planear tus acciones). También es un juego distinto en un estilo peculiar y muy funcional. Tenemos recursos que recolectar, unidades nuevas que construir, edificios que edificar, etc. Como siempre, existe alguna manera de ampliar y mejorar nuestra selección de unidades, esta vez en la forma de mejoras que se pueden investigar para nuestros vehículos. ¿Y dónde se investiga? En un centro de investigación, naturalmente. ¿A que os suena la película...?

Los escenarios han dejado de ser como viñetas de un cómic

PUES NO

Pues eso, que no es un juego típico de estrategia en tiempo real. No se puede decir que sea mejor o peor, pero seguro que es distinto. Por primera vez en mucho tiempo, nos encontramos con un juego de este tipo al que realmente tenemos que aprender a jugar. Suena rara la frase, pero es cierto. Seamos sinceros, una vez que se sabe cómo jugar al C&C, o al Warcraft 2, se sabe cómo jugar al Earth2140, al Dark Reign o al StarCraft.



En M.A.X. la balanza de juego está mucho más orientada a la estrategia, a utilizar combinaciones adecuadas de unidades, a planificar nuestros ataques, el rango de acción de nuestros radares y, sobre todo, a tener en cuenta la línea de visión de nuestros hombres. Se ha hecho un gran esfuerzo por crear un oponente informático competente, y aunque el veredicto final es todavía impreciso, hay buenos indicios de que lo han conseguido.

Los escenarios han dejado de ser como viñetas de un cómic. Son varia-

dos, no sólo en los gráficos, sino además en las distintas topologías y la ausencia/presencia de masas de agua. Cada escenario necesita su propia combinación de unidades para ser conquistado, que introduce un nuevo elemento de interés estratégico en la acción.

Con la promesa de que el producto final contendrá cuatro campañas, con un total de 36 misiones, más 24 escenarios individuales, la durabilidad del juego está asegurada. Por si fuera poco, para cada escenario individual se pueden fijar un montón de variables distintas que crear distintos



desafíos: número de adversarios, condiciones iniciales, objetivos, sistema de juego (turnos, tiempo-real, mezcla), etc. Y todavía no hemos comentado que el modo multijugador... Bueno, os lo imagináis vosotros solitos.

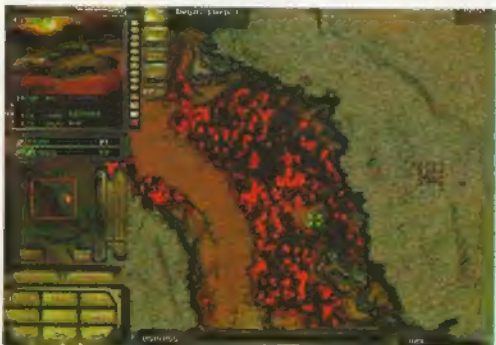
ARGUMENTO

Como todos, M.A.X. 2 tiene argumento. ¿De verdad os interesa? Pues no nos queda sitio para comentarlo. Además, el argumento tiene importancia para decidir si las campañas merecen la pena, y la versión beta que hemos podido probar no dispone de estas campañas. Si el resulta-

do es bueno, es un punto más positivo para este juego.

En M.A.X. la balanza de juego está mucho más orientada a la estrategia

Por lo que podemos ver ahora, M.A.X. 2 es un juego muy interesante, con unos cuantos puntos originales y una mecánica de juego diferente a sus competidores. Si el resultado final sigue esta línea y pule las asperezas, podemos tener un gran juego entre las manos. ♦



Correo del lector

Por último comentáis que...

Todas las respuestas

Esperamos vuestras cartas con ansiedad. Es todo un placer contestar a vuestras dudas, sugerencias, quejas y felicitaciones. Sólo os pedimos que seáis muy concretos en vuestras peticiones y nos facilitéis el máximo de información sobre vuestro problema, en caso de tenerlo. Así será más fácil poder ayudaros. Hasta el mes que viene.

P Sigo vuestra sección Game Developer con mucha atención y es, sin duda, la que más me gusta de la revista. Por favor, no la quitéis nunca. Ahora quisiera saber si puedo mandar por correo electrónico a los autores de los artículos, sugerencias o problemas que tengo con los diversos cursos.

Alfonso Benito
Las Palmas de Gran Canaria

R Hemos tomado tu carta, Alfonso, como ejemplo de muchas peticiones que recibimos por correo, en las cuales se solicita que contestemos en esta sección a enormes cuestiones cuya resolución tiene un desarrollo muy largo, y resulta imposible de hacerlo aquí, donde el espacio está limitado.

Pero, por supuesto que nuestros colaboradores están deseando responder a vuestras preguntas. Además de que les gusta escribir en Game Over, también sienten la misma satisfacción cuando responden a vuestras dudas, porque es señal de que seguís "sus sabias enseñanzas". Podéis enviar vuestras preguntas a su correo electrónico cuando se indica o bien al de la revista: gover@prensa-tecnica.com



P Quisiera haceros una sugerencia que, al mismo tiempo es una exigencia: sería más interesante que incluyerais más páginas de soluciones y trucos. A veces se queda corta la revista con las cosas que realmente nos interesan a los lectores.

Luis Muñoz
Valencia

R Tenéis razón. Ampliar el número de las páginas de la revista es uno de nuestros máximos objetivos. Pronto encontraréis agradables sorpresas al respecto. De momento, muchas gracias por seguirnos mes a mes.

P Os sigo cada mes porque me parece que sois una de las poquitas revistas realmente independientes que hay en este país, ya que

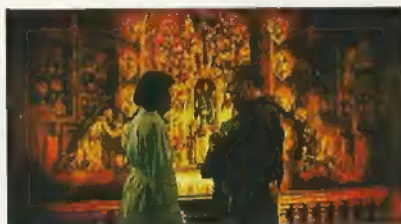
todas sucumben a las presiones de las distribuidoras. Estoy harto de que haya juegos malísimos y puntuados con 90, que contienen muchas animaciones y ocupan cuatro CD pero resultan aburridos de jugar. No sé si la culpa es de las revistas, que se dejan influir a cambio de publicidad o directamente de las distribuidoras. Y otra cosa ¿cuándo bajarán los precios de los juegos para que realmente desaparezca la piratería? ¿No ven que a esos precios no hay quien compre juegos?

Antonio Durán
Madrid

R Antonio, las cosas no son tan fáciles como a primera vista pueden parecer. En primer lugar, y no es por hacer corporativismo, todas las revistas del sector en nuestro país son realmente independientes, incluyendo Game Over como no podía ser de otra manera. Ocurre que, muchas veces, el lanzamiento de un producto estrella de una compañía determinada ocupa tal cantidad de tiempo en la mente de los redactores, cómo se ha hecho, personas que han participado en el desarrollo del juego y presupuesto gastado, que se toman estos valores como decisivos a la hora de evaluar un producto, olvidando algo tan necesario para vosotros como es la jugabilidad.

En cuanto a la disminución del precio de los productos es la pescadilla que se muerde la cola, como ya se comentó en esta revista anteriormente. Si la piratería sigue, las distribuidoras no tienen más remedio que mantener los precios porque los márgenes son muy pequeños y si se vende poco... pues nada de nada.

Este tema es tan grave que sólo medianamente la actuación de una política judicial agresiva, que todavía no hay, se puede remediar. Luego le tocaría el turno a las distribuidoras de bajar cuantitativamente el precio de los productos. ¿Quién no ha soñado alguna vez con que el mercado de juegos se equipare al de la música, donde la última novedad, como el disco de Mecano, por ejemplo, se puede conseguir por un precio nunca superior a 3.000 pesetas? No sé... tal vez algún día.



P ¿Cómo puedo coger la película en el juego Hollywood Monsters?

Mª Luisa García Álvarez
Madrid

R Tienes que entrar en el estudio de Hollywood dos veces seguidas, al final, por pesado te sacudirán con la película. Ya la tienes.

P Estoy atascado en el Episodio Quinto del Gabriel Knight 2. En la comisaría de policía no sé que decirle al comisario.

Alberto Peña
A Coruña

R Pregunta al comisario sobre los libros de contabilidad de Grossberg. Luego, le enseñas la cinta grabada en el club. Cuando abandone el despacho, coge el libro y arranca una página. Después, cuando te pregunten, di un nombre falso del club de caza.



P Me he comprado el juego Larry VII y la verdad es que me parece divertido, pero cuando llega la hora del casino, no sé que hacer. ¿Me podéis ayudar, por favor?

José Luis Guzmán
Madrid

R En el casino, haz TOCAR en la mesa de dados para entrar. Pulsa encima de Larry para que pueda expulsar sus gases. Luego, toca la mesa y habla con el responsable. Ahora utiliza el papel higiénico con los dados de adorno y úsalos en la mesa. El responsable te dará unos nuevos con los que podrás jugar antes de que intente cambiártelos por los usados.

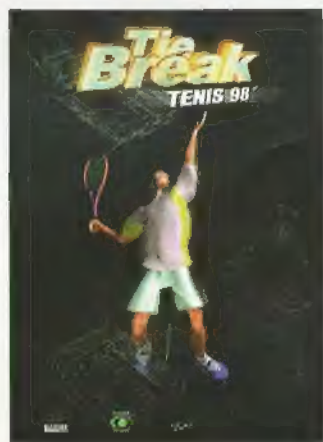


RAZONES para SUSCRIBIRSE

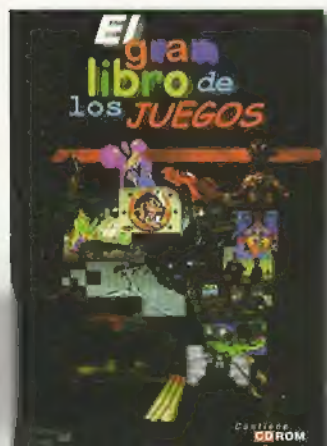
Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscríbete a Game Over

- 1** Porque ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).
- 2** Porque sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.
- 3** Porque ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.
- 4** Porque sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.
- 5** Porque en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.
- 6** Porque Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.
- 7** Porque si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.
- 8** Porque aparte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.
- 9** Porque aunque llueva, nieve o acribie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.
- 10** Y, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLÓN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acertéis suscribiéndoos a Game Over podréis elegir gratis dos super regalos de entre estos tres:



El juego de tenis más espectacular. El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíbles efectos visuales como destellos de Sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, camaras móviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D, Precio : 2.995 ptas.



El gran libro de los juegos te ofrece miles de trucos y soluciones completas para más de 100 juegos y aventuras de los últimos tiempos. Incluye un tutorial acerca de todas las posibilidades que ofrece internet para jugar a todos los juegos con los usuarios de la red. Precio: 2.995 ptas.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50.000 polígonos. Paisaje fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP. 3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes. Precio : 2.995 ptas. (IVA inc.)



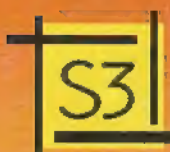
No esperes al **invierno** para
sacar tu tabla...

SNOW WAVE AVALANCHE

Aceleración 3D TOTAL



nVIDIA



TELÉFONO DISTRIBUIDORES
(91) 304 06 22 • EXT. 137



Incluye banda
sonora con los
mejores temas de
MATAMATA

Al. leluia
Records

Vive el SnowBoard extremo



HAMMER Technologies
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spain)
Tlf. (91) 304 06 22
Fax. (91) 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com